DVD ROM Dupla DVD

8 Demo
21 Videó

teljes játék:
UFO Aftermath

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 03.

bemutató

MEDAL of HONOR Airborne

Első képek és információk a legendás FPS-ből!

teszt

The SIMS 2 Vár az üzlet

Végre megérkezett az új kiegészítő lemez!

bemutató

DARK MESSIAH of Might & Magic

A Half-Life 2 motorjával életre kelt a Might and Magic univerzum!

Nyerj álom-PC-t! 83. oldal

78. oldal

MMORPG Online világok összefoglaló

64. oldal

TOCA Race Driver 3 teszt

34. oldal

REAL TIME Strategy összefoglaló

ára: 1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Chicken Little Crashday MX vs. ATV Unleashed Rainbow Six: Lockdown Stubbs the Zombie Star Wars: Empire at War The Movies Timeshift Videók / Elders Scroll 4 Oblivion Empire Earth 2: Art Of Supremacy Everquest 2...

STAR WARS Empire at War játszható demó

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars
DDRII Memory Module
Lifttime Warranty
Élettartam garanciával!
Master distributor:
CO-RUN COMPUTER
CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.kingmax.hu
Distributors:
MISTRAL COMPUTERWORLD
CÉDRUS
Mistral Computerworld Kft.
1132 Budapest, Váci út 60.
Tel.: (+36-1) 236-0000,
Fax: (+36-1) 350-4577
www.mistral.hu
Cédrus Kft.
1142 Budapest, Tatai u. 93/a.
Tel.: (+36-1) 450-1266,
Fax: (+36-1) 450-1268
www.cedruskft.hu
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
www.kingmax.com

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin
A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491
Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499
Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hirlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hirlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HirlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hirlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacim: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hirlap kézbesítőknél és a Hirlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcim: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan virusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kiesö jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Nem mindennapi PC Gurut tartotok a kezetekben! Egyrészt megpróbáltuk kicsit felfrissíteni a tartalmat és a külalakot (reméljük, a megújult Guru elnyeri a tetszéseteket), másrészt Magyarországon kizárólag mi közölhettünk képeket és információkat a következő Medal of Honor játékról, az Airborne-ról – ami a látottak és a beszerzett információk alapján a sorozat legjobb darabjának ígérkezik.

Ha már a szenzációknál tartunk, mindenképpen meg kell említenem a következő PC Guru exkluzív címlapsztoriját is, ami nem lesz más, mint 2004 egyik, ha nem a legjobb FPS-ét készítő Crytek csapatának legújabb munkája a Crysis. Már láttuk a játékból készült képeket, így bátran kijelenthetjük, hogy minden idők legdöbbenetesebb grafikájú programját hozták össze a Far Cryjal már egyszer bizonyított fiúk.

A Medal of Honor mellett fogadjátok szeretettel MMORPG és RTS összefoglalónkat, a Digital Reality újabb stratégiájának, a War on Terrornak valamint az új Sims 2 kiegészítőnek, a Vár az üzletnek a játéktesztjét is.

Ha már kiolvastátok az újságot, mindenképpen tegyetek egy próbát e havi teljes játékunkkal, a teljesen magyar nyelvű UFO Aftermath-tal, hogy a következő Guru megjelenéséig gyorsabban teljen az idő...

Találkozunk március 17-én a Crysis-címlappal, de addig is a Guru legyen veletek!

Sasa

Amit tudnod kell az új játékbesorolásról:

Az ismertetők és bemutatók olvasása közben több helyen találkozhattok a fent látott jelvényekkel. A PC Guru no.1 azoknak a játékoknak a privilégiuma, amik a szerkesztőség véleménye szerint bombasikernek ígérkeznek, a no.2 pedig azoké, amiket mindenképp érdemes kipróbálni, vagy a várólistára tenni. Ha a feliratok alatt a videó a DVD-n, vagy demó a DVD-n feliratot olvassátok, akkor értelemszerűen a lemezmellékleten megtaláljátok a teszttelt vagy bemutatott játékhoz tarozó anyagokat.

Amit tudnod kell az új bemutató értékelő boxról:

Az új bemutató értékelőboxban megtalálod a játék jelenlegi készültségi fokát és információt szerezhetsz arról, hogy várhatóan mikor fog megjelenni. Ezen felül rövid összegzést olvashatsz a program erényeiről, és azokról a félelmeinkről amik a végleges játékkal kapcsolatban születtek.

Amit tudnod kell az új ismertető értékelőboxról:

Itt találjátok a játék hivatalos dobozképét, a program grafikájának, zenéjének és játékélményének értékelését. Ezen felül megtudhatjátok, hogy a PC Guru hány százalot ítélt a játéknak, hogy mekkora a minimális gépigénye, és hogy melyek a program már tesztelt konkurensei...

05 AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 UFO Aftermath 08 DVD-melléklet

20 BEMUTATÓK

20 Medal of Honor: Airborne 30 Neverwinter Nights 2 34 RTS-összefoglaló 42 Best of 2005 Díjkiosztó 44 Carmack beszól 46 Dark Messiah of Might & Magic

52 ISMERTETŐK

52 War on Terror 58 25 to Life 62 Übersoldier 64 TOCA Race Driver 3 68 MX vs. ATV Unleashed 70 The Sims 2: Vár az üzlet 74 Rugby 06 78 MMORPG - Online világok

84 ROVATOK

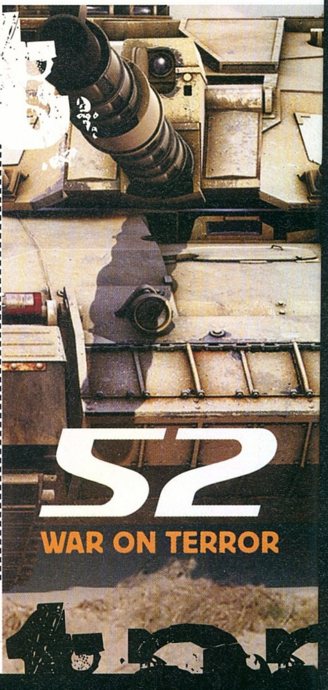
88 Játék mentőöv 84 A világ legbefolyásosabb emberei 86 Gondolatébresztő 90 NosztalGuru 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

92 HARDVER

92 Hardver hírek 98 Ati X1900 XT teszt 100 Gaming egerek tesztje 104 CES beszámoló 106 PSP Rovat 108 Mobiljátékok 110 Windows Vista bemutató 112 3D Mark 06

122 KÜLVILÁG

122 Külvilág – Levelezés, zene, film, DVD, könyvek...



Milyen társasjátékkal játszol legszívesebben ha áramszünet van, és nem lehet a PC-n játszani?

SASA

Mostanában eléggé rákattantam a táblás játékokra. Az áttörést az Alhambra, és a Carcassone okozta. Mindkét játék rengeteg stratégiát igényel, könnyen megtanulhatóak, 40-50 perc alatt simán lemegy egy játék, de ami a legfontosabb (azon felül, hogy mindkét játék 5000 Ft körüli, baráti áron kapható), hogy két fő számára is élvezetes kikapcsolódást nyújtanak. Ha többen össze tudtok jönni egy-egy játék erejéig, és van 4-5 óra szabadidőtök, ugorjatok neki a Doomnak, WoW-nak stb. – ha nincs, Alhambrázzatok vagy próbáljátok ki a Carcassonét, biztos nem fogtok benne csalódni.

HANCU

A régi kedvenc Catan telepesei mellett a mostani felhozatalból a World of Warcraft társas jött be leginkább. Nem csak azért, mert zseniálisan hozza át a játék hangulatát és egyes játékelemeit, hanem mert karakterfejlesztgetős rendszerével üdítő színfolt a területfoglalós-taktikázós játékok után. A legjobb persze az benne, amikor Grath kénytelen-kelletlen gnóm mágussal játszik, én meg csúfosan agyonverem a derék kis warlockommal...

CHRIS

Már jó ideje toljuk a haverokkal az Age of Mythology társast, de amint lehetőségünk akad, kipróbálunk mást is. Általában kinézzük interneten, hogy mit szeretnénk, majd összedobjuk a pénzt rá. Nyomtunk már rengetegféle Risket, Shadows over Camelotot (amelyben nem egymás ellen, hanem egymást segítve kell játszani), de az aktuális kedvencem most a WoW társasjáték. Csak egyet játszottunk vele eddig, de összetettsége és hangulata messze veri az eddig tesztelt darabokat. No persze a Doom is jó volt, csak Grath mindig csalt, és úgy nem az igazi...

GABEN

A Civilization-nel talán játszanék csak elvenné a kedvem a 2797,5 db apró katona, hajó és egyéb kellék kitördelése ami a játék elkezdéséhez szükséges.

JOC

Nálam kimaradtak ezek a mai társasjátékok, de többször tanúja voltam, amint kollégáim a legszorgalmasabb napköziseket megszégyenítő módon, az asztal fölé görnyedve órák hosszat képesek voltak játszani velük (persze miközben én dolgoztam). Ami leginkább megmaradt, hogy a Grath soha többé nem mossa le magáról, hogy csalt (amikor a szörnyekkel volt a Doom3-ban), pedig valószínűleg csak olvasni nem tud...

GRATH

Szegény szomszédos irodákban dolgozók az elmúlt héten valószínűleg sokszor felkapták a vizet az áthallatszódó artikulátlan üvöltözés, harsány diadalkiáltások és éktelen röhögések miatt – ugyanis vadul nyúztuk a Doom társast. Természetesen én irányítottam a démonokat, és ördögi ravaszságomnak köszönhetően általában már a pálya felénél halomra mészároltam minden idők legkehesebb űrgárdistáit. Hellknight eléjük, néhány pinky mögéjük, és akkor is nyerek, ha nem olyan rosszul dobnak a kockákkal, mint a múltkor (és nem csalok). Lúzerek...

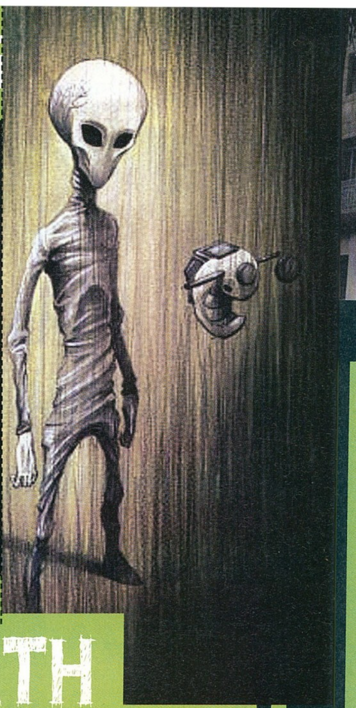
RICCO

A szerepjátékok mellett mindig is nagy kedvenceim közé tartoztak a társasok. Barátaimmal megjelenése óta fanatikus hévvel toljuk a Vérfocit. Beszereztük hozzá az összes létező csapatot és szabálykiegészítőt és ha van egy kis időnk összeülünk és hatalmas bajnokságokat rendezünk, ahol különböző kupák megszerzése a cél, nemkímélve sem a játékosokat sem a bírókat a játék nevéhez méltón.

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2006-ban sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2006. MÁRCIUS 17-ÉN JELENIK MEG!



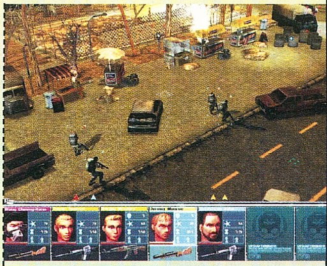
UFO AFTERMATH

Az idegenek visszatértek! írta · JuliuS

fejlesztő > altar kiadó > cenega web > www.ufo-aftermath.com

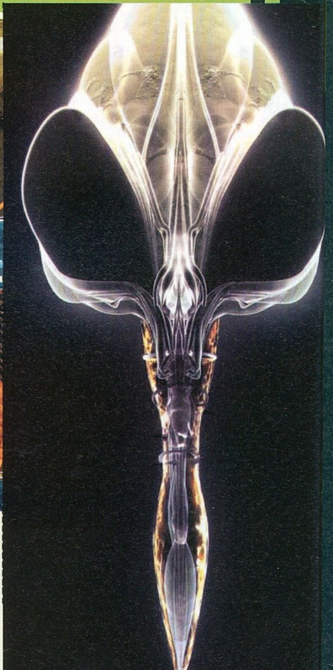
Amikor már szinte feledésbe merült, és csak a legelvakultabb rajongók emlékeztek az eredeti UFO jelentette fantasztikus hangulatra, pontosan tíz évvel az alapjátékot követően, 2003-ban egy lelkes csapat – mintegy tisztelgésül a nagy elöd előtt – elkészítette az Aftermath-ot, ami szintén egy remek kis körökre osztott stratégia lett.

Az idegentől való ősi félelem, az űrlényeket övező misztikum, és a leigázás során összefogó emberiség utópiája remek táptalajul szolgáltak és szolgálnak a mai napig is a sci-fi írók számára. Ennek következtében évente számtalan invázió-témájú könyv, film és játékprogram kerül a fogyasztók tányérjára. Az UFO-széria igencsak ízletes falat volt még a '90-es évek hajnalán, nagyjából az X-akták indulásának idején, és mindannyiunk szerencséjére a kissé késve érkezett „folytatásnak" sem kell szégyenkeznie.



FÜGGETLEN SZEREPJÁTSZÓ CSAPAT

Ha felidézzük a Függetlenség napja történetét, nagyjából képbe is kerültünk az új UFO-val kapcsolatban. A világegyetemet alkotó, felfoghatatlan számú világ kitermelte magából azt a népséget, akiket a Földre esz a fene, hogy technikai fölényüket kihasználva itt keménykedjenek nekünk. Azonban a filmmel szemben nem pusztító energiasugarakkal felszerelt harci járművek osztják az áldást, hanem sokkal precízebb, hatékonyabb, ugyanakkor alattomosabb módon a levegőbe juttatott biológiai fertőzéssel tüntetik el a populáció nagy részét, és e manőver olyan jól sikerül, hogy alig marad hírmondó az emberiségből. A maroknyi föld alá húzódott túlélő persze kellően felidegesedik, és készül a bosszúra. Na ezt a vendettát fogjuk testközelből levezényelni az Aftermath segítségével.



Ha nem megy...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD-mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

Az eredetinek ugyan nem, de érdekesnek és kellően változatosnak jellemezhető sci-fi sztori adott, nézzük hát a megvalósítást. A látvány izometrikus 3D nézőpontból tárul elénk, a feladatkör a globális stratégia meghatározásától a csapatalapú harci egységgel elkövetett, közvetlen csapásmérésig terjed. A játék szigorúan vett alapját körökre osztott stratégiaként határozhatjuk meg, amibe azonban számos RTS- és szerepjáték-elemet is sikerült becsempészni, nosztalgikus X-Com érzéseket keltve. A gyakorlatban ez úgy valósul meg, hogy az események addig zajlanak valós időben, amíg valami váratlan fordulat nem történik, amire reagálnunk kellene.

Kezdetben azonban ennek még semmi nyoma, a szépen animált 3D-s taktikai nyitóképernyőn kezdünk (területválasztással), ahol a gép leoszt nekünk egy kutató és egy katonai bázist. Más dolgunk nem lévén, frissen feltámadt harci kedvvel bőszen fürkésszük a vidéket esetleges lezuhant, vagy leszállt UFO-k után kutatva, amelyekre néhány fős harci alakulatainkkal rámozdulhatunk. A visszavágáson túl azonban hosszú távú célkitűzéseink is lesznek, a titkos bázisokon kikutatott, valamint az ellenségtől megszerzett technológiák segítségével megoldást kell találnunk a bolygó teljes felszabadítására.

STRATÉGIA

Amint befejeződött egy kutatás, és a fejlesztési program kiadja a szükséges nyersanyagok listáját, gyártó bázisokat kell építenünk a frissen szerzett tudás gyakorlati megvalósítására. Minél több gyárunk van, annál gyorsabb lesz a termelés, a végtermék pedig éppúgy jelenthet nagyobb teljesítményű radart, mint erősebb páncélzatot, vagy különféle lézerfegyver-rendszereket.

A játék küldetésrendszerrel is rendelkezik, ezúttal azonban rajtunk múlik, el kívánjuk-e fogadni őket, vagy inkább elmegyünk pecázni valamelyik barlangi tóhoz. Ha mégsem szeretnénk a halat, kaphatunk akár területszerző küldetést is (bizony, ez a módja a terjeszkedésnek). A nagyobb territórium persze számos előnnyel jár, több bázis elhelyezésére, ezzel pedig gyorsabban fejleszthető, felszerelhető és hadrendbe állítható sereg termelésére nyújt lehetőséget, ugyanakkor a hatékony légvédelmi rendszerrel kiegészítve több elfogható UFO-t, ezzel pedig újabb technológiák beszerzését jelentheti.

Szerencsére a támadásokat nem vakrepülésben kell végrehajtanunk, a körzetünkben leszállt, (sok esetben aktív közreműködésünkkel) lezuhant, vagy pusztán csak felségterületünkre berepült UFO-k adatait megszemlélve láthatjuk méreteit és típusát, azaz hogy érdemes-e belekötnünk. Egy UFO megtámadása mindig rendkívül kockázatos, ugyanakkor az új technológiák képében megszerezhető haszon roppant kecsegtető.

TAKTIKA

A katonai bázison állíthatjuk össze harci szakaszainkat és végezhetjük el a velük kapcsolatos beállításokat, ami az egyik legjobban kidolgozott része a játéknak. Fegyvereink a már említett kutatásokból, illetve fegyverraktárak kifosztásából származhatnak, változatosságuk pedig figyelemreméltó (pisztolyok, puskák, nehézfegyverek, és bombák, valamint védőfelszerelések egész garmadája áll rendelkezésre). Csapatunk kiválasztása után fordítsunk gondot megfelelő felfegyverzésükre is, mindenki képzettségének megfelelő eszközöket kapjon. Ne terheljük le teljesen embereinket, hacsak nem akarunk egy döglődő csiga sebességének felével végigvánszorogni a területen, ne sajnáljuk a helyet egy-egy elsősegélycsomag és némi tartalék lőszer elhelyezésére mindenkinél, és mindig hagyjunk náluk némi üres helyet az esetleges frissen zsákmányolt újdonságok számára.

Említettem már, hogy akció kezdetén a játék kiszakad a real-time játékmenetből, és megáll. Ezt kihasználandó érdemes kiemelkedő megfigyelőképességgel rendelkező fickót küldeni az élre, hogy ne szaladjunk az ellenség karmaiba (természetesen mindig véletlenszerűen generált helyszíneken zajlik az akció). Parancsainkat külön-külön, személyre szabottan, vagy csapatszinten is kiadhatjuk, amit végrehajtás után, illetve az ütközetek végén ismét egy kövér pause-zal honorál a program (amíg ki nem kapcsoljuk a funkciót).

SZEREPJÁTÉK

A végén néhány szót a karakterfejlesztésről. Maximum hét főből álló csapatunk a katonai bázison – felfegyverzésükön túl – továbbképzésen is részt vehetnek. Ápolás és oktatás idején a harc számukra szünetel, szóval lehetőleg ne egyszerre gyógyítassuk és iskolázzuk be legjobb harcosainkat. Szakosodás tekintetében mondhatni a szokásos foglalkozásokkal találkozhatunk, úgymint „egyszerű” katona, gránátos, mesterlövész, szanitéc stb.

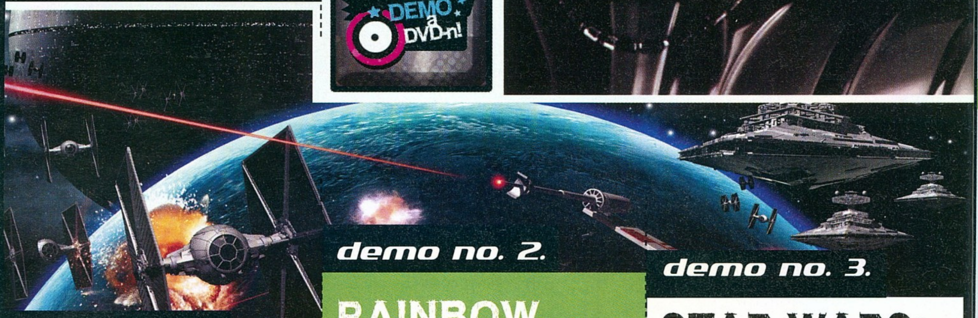
Tapasztalatunk gyarapodása előbb utóbb szintlépéshez vezet, amit sikeresen teljesített feladatok után tudunk képességpontokra váltani. A sokrétű rendszer szerencsére remekül átlátható, köszönhetően annak, hogy az erő, az agilitás, a gyorsaság, az ügyesség, a reakcióidő, az akaraterő, az intelligencia és az észlelés értékeinek növelésével azonnal láthatjuk azok hatását is, harci képességeink, védekező technikáink és felderítési/rejtőzködési képességeink vonatkozásában.

UFO: AZ ELLENSÉG MÁR ISMERT

Összehasonlítva az alapművekkel, le kell ugyan mondanunk néhány jól bevált elemről, mint a felbérelhető tudósok, vagy a kormányzati rész, és néha az AI miatt is fogunk idegeskedni, ugyanakkor sokkal szebb grafikát, pörgős játékmenetet, kellő számú újdonságot és megszámlálhatatlan fegyvert és felszerelést kapunk az Aftermath képében – ráadásul mindezt teljesen magyarítva adjuk át Nektek!

DVD tartalom

Úgy érezzük, hogy alaposan kitettünk magunkért a jelenlegi DVD-mellékletünk tartalmának összeállítása közben. Ezúttal nem csupán magyar nyelvű teljes játékunkra, hanem a nyolc kivételesen jó játékdemóra, és egyéb extra érdekességeinkre is szeretnénk felhívni figyelmeteket, melyeket szinte alig tudtunk felzsúfolni a 9 GB-nyi tárhelyre. Új 3DMark, Trackmania Nations ingyenes autóverseny, rengeteg videó és jó néhány shareware program lapul a lemezen magazinunk mellett. Jó szórakozást kívánunk hozzájuk!



demo no. 1.

THE MOVIES

A filmkészítés világába invitálja a játékosokat a Lionhead remekbe szabott játéka, amiből sikerült egy exkluzív, a netről (a lapleadás napján legalábbis) nem beszerezhető játékdemót kicsikarnunk a fejlesztőtől. A közel 300 megás csomag telepítése után ízelítőt kaphatunk a játék sajátos, utánozhatatlan hangulatából: a '20-as évektől kell felépítenünk álmaink filmgyárát. A sokoldalú lehetőségek rengetegében egy nagyszerűen kivitelezett oktatómód segít át minket, s így a demónak köszönhetően máris elsajátíthatjuk a teljes verzióhoz is szükséges alapokat.

A zseniálisan megoldott irányítási rendszerben csak az egeret kell használni, minden menüt, funkciót gombok megnyomásával, tereptárgyak, színészek drag & drop húzogatásával érhetünk el.

demo no. 2.

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

A tavaly év végén konzolon megjelent legújabb Rainbo Six-játék hamarosan megérkezik PC-re is, erre bizonyíték, hogy demója most itt csücsül DVD-mellékletünkön. Az 500 megás csomag telepítése és indítása után három nehézségi szint közül választhatunk, mielőtt bevetésre kerülünk Dél-Afrikában. Ezt a pályát a demóban is megtalálható kooperatív játékmódnak köszönhetően másokkal együtt is végigjátszhatunk néhányszor. E mellé a multiban nyúzható börtön-pálya jár, ezt online és LAN-on is nyüstölhetünk. Reméljük az AI fejlődik a végleges verzióig...

W, A, S, D – Mozgás
R – Fegyver újratöltése
X – Testhelyzet megváltoztatása
3, 4, 5, 6 – Kiadható parancsok
V – Éjjellátó
Bal Control – Gránát eldobása

demo no. 3.

STAR WARS: EMPIRE AT WARS

A sok csalódás után végre itt egy igazi Star Wars stratégiai játék! A hét oktató-küldetésből öt áll rendelkezésre a demóban, és ezeken mindenképpen érdemes átrágni magunkat az alapok elsajátítása érdekében. Ezután kipróbálhatjátok a Galactic Conquest módban található demó-kampányt, ami három helyszínen játszódik: a bázisunkat jelentő Hoth bolygóról kiindulva először a Vergesso aszteroidamezőben kell elpusztítani a birodalmi űrbázist és a körülötte lévő egységeket, majd a Tatooine-ra látogatva a birodalmi bázis megsemmisítése és a bolygó felszabadítása lesz a feladat.

Kurzornyilak – A játéktér mozgatása
C – Moziszerű kamera
F – A következő egység kiválasztása
Control + A – Minden egység kijelölése
Control + Z – Fedezékbe bújás
Shift + H – Automata harc

SHAREWARE JÁTÉKOK

Arklight – Az Arkanoid-klónok, azaz a falbontogatós játékok csak jönnek és mennek, ám a komolyabb 3D-s darabokon és az egyedi megoldást használó különlegességeken kívül a legtöbbet szinte azonnal elfelejtjük. Az Arklight készítői azonban olyan programot tettek le elénk, ami beírhatja magát az ilyen jellegű játékok történelmébe, ugyanis a hátulnézetes lövöldözős játékok stílusával egyesítette a falrombolós játékmenetet.

Ezen kívül City Magnate, Cubology, Flatspace 2, Goldminer Vegas, Magic Match, Mirror Magic, Pacrush, Runic One. Sea War című shareware játékok a DVD-mellékleten!

TRACKMANIA NATIONS:
verzió

A januárban kezdődő első TrackMania-világbajnokság apropójából került kiadásra a TrackMania eme verziója. A Nationsben egyetlen környezetben – a stadionban – száguldozhatunk autóinkkal, méghozzá alaphelyzetben a száz gyakorlópályán. A kép sokkal színesebb lesz, ha felmerészkedünk a világhálóra, hiszen itt már a többi játékos ellen szállhatunk harcba. A legendás pályaszerkesztő az összes elemével együtt már az első pillanattól kezdve rendelkezésünkre áll, így semmi akadálya, hogy a bennünk rejlő Steindl Imrét szabadon engedjük a világhálón.

A TrackMania, illetve a TM Sunrise tulajdonosai még az autókat is átfesthetik.

KILLING SPREE!

Battlefield 1942 Pirates – A BF 1942 Pirates elnevezésű mod egyetlen céllal készült: hogy egyszerűen és igényes keretek közt szórakoztasson. A kiegészítésben egy igen eredeti ötlettel ellátott játékmódhoz juthatunk, amelyben hatalmas árbocosokkal, vitorlás hajókkal, no és persze az 1600-as évek korhű fegyvereivel öldökölhetjük egymást. Jópofa, ötletes és kivételesen jól kivitelezett alkotás, melynek végleges verziója most ott pihen DVD-mellékletünkön!

ROVATOK A DVD-N

Winamp– Új, Winamp címre hallgató rovatunkat két számmal ezelőtt mutattuk be nektek, amiről azóta remek visszajelzéseket kaptunk Tőletek. Mostani számunkban szeretnénk folytatni a különféle pluginek, skinek és egyéb kiegészítők bemutatását ehhez a nagyszerű médialejátszóhoz, melyeket persze részletesen elemzünk és értékelünk is.

Ezen kívül Action!, Command & Conquer: Generals, Diablo 2, Focivilág, GTA, Half-Life 2, Jedi Academy, Mafia, Magyarítások, Photoshop, Repülőgép-szimulátorok, Szerepjátékok, Star Wars, Unreal Tournament és Warcraft rovatok a DVD-mellékleten!

TURKÁLÓ

CDex v1.51 – Kedvenc zenei CD-inkből könnyedén varázsolhatunk MP3-at ennek az egyszerű, mégis sokoldalú szoftvernek köszönhetően. Internettel rendelkezők azonnal csatlakozhatnak egy adatbázishoz, s így a program még az album és a számok címét is automatikusan kitölti helyettünk. Konvertálhatunk WAV-ba, MP3-ba, és rengeteg egyéb formátumba is, ráadásul a sebességre sem lehet panasz. Sajnos a program fejlesztését időközben már leállították, de ettől függetlenül még mindig a legjobbnak számít a maga kategóriájában, plusz teljesen ingyenes, ami nem elhanyagolható szempont!

Játékdemók: Chicken Little / Crashday / MX vs. ATV Unleashed / Rainbow Six: Lockdown / Stubbs the Zombie / Star Wars: Empire at War / The Movies / Timeshift

Animációk: 25 to Life / Age of Pirates / American Conquest: Divided Nation / City Life / Dark Messiah of Might & Magic / Elders Scroll 4 Oblivion / Empire Earth 2: Art Of Supremacy / Everquest 2: Kingdom of Sky / Ford Street Racing / FUEL / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Ghost Recon: Advanced Warfighter / GTR 2 / Heroes of Might & Magic 5 / Pirates of The Burning Sea / Splinter Cell: Double Agent / The Godfather / War Front

Javítások: Age of Empires 3 v1.04 / Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11 / Chaos League: Sudden Death v2.03 / Singles 2: Triple Trouble v1.3 / Starcraft v1.13f / Vampire The Masquerade: Bloodlines v2.0

Mozielőzetesek magyar felirattal: Firewall / Mission Impossible 3 / Open Season / Pirates of the Caribbean 2 / Poseidon / The Break Up

Shareware játékok: Arklight / City Magnate / Cubology / Flatspace 2 / Goldminer Vegas / Magic Match / Mirror Magic / Pacrush / Runic One / Sea War

Állandó rovataink: Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

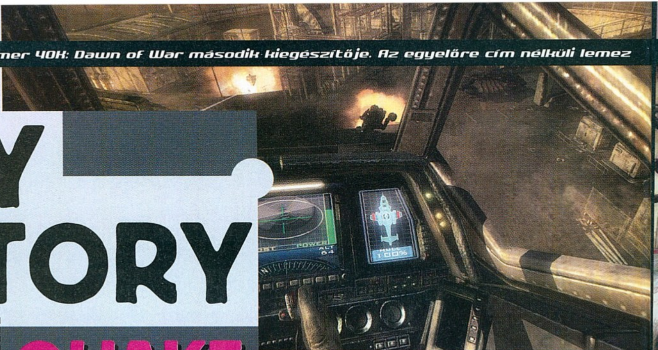
Háttérképek: 25 to Life / Dark Messiah of Might and Magic / Neverwinter Nights 2 / Rainbow Six: Lockdown / Race Driver 3 / +10 kép a Gamewallpapers.com oldalról!

Extrák: Trackmania Nations (Teljes verziós autóverseny!) / UFO 1-2 / 3DMark 06 v1.02 / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Kiegészítések játékokhoz (mod-ok): Battlefield 1942 Pirates!

Képek a kukkolóban: Age of Conan: Hyborian Adventures / Air Conflicts / City Life / Crash Dummy vs. the evil D-Troit / Daemonica / DEFCON / FUEL / Galactic Civilizations II: Dread Lords / Gods and Heroes: Rome Rising / Grotesque / Heavy Duty / Hero's Journey / Paradise / PRISM: Threat Level Red / Red Baron / Red Orchestra: Ostfront 41-45 / Refuse: Home, Sweep Home / Rogue Trooper / The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II / Rush for Berlin / The Regiment / The Sims 2: Open for Business / There Is Only War / War on Terror / Word of Chaos / World of Warcraft: The Burning Crusade

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.01.27) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / Ahead Nero 7.0.1.4b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.12 / DirectX 9.0c / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.01 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.7.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0

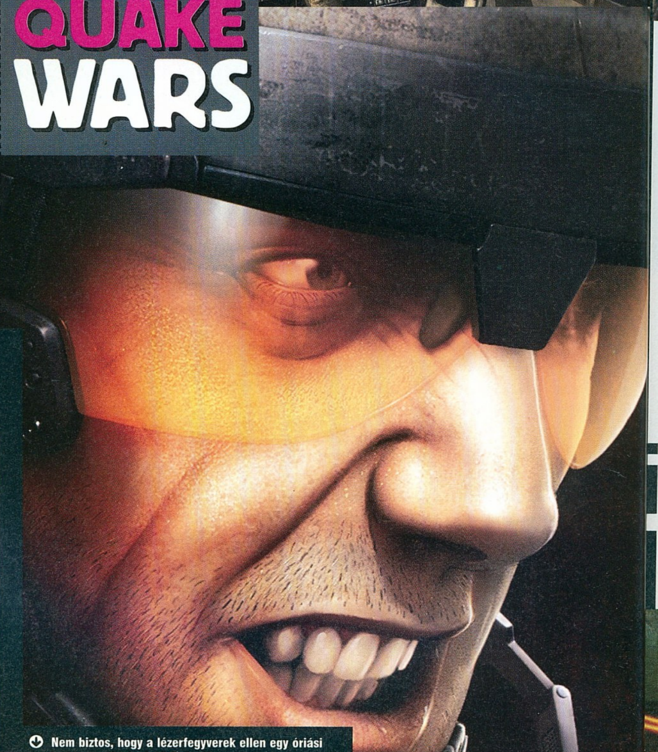


ENEMY TERRITORY

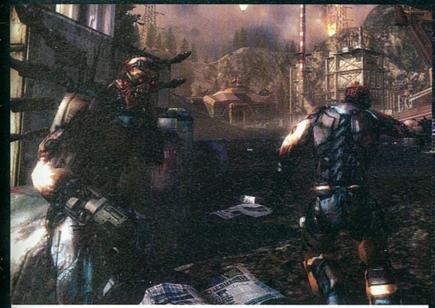
QUAKE WARS

Fejl. > Splash Damage **Kiadó** > Activision
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Karácsonyi számunkban az elsők között olvashattatok a világon a nagyszerűnek ígérkező Quake Warsról, és remélhetőleg ti is annyira fellelkesültetek, mint mi. Mivel érkezett pár új információ – és ami talán még fontosabb: néhány gyönyörű új kép –, most kicsit visszatérünk a programra. Az előzetesben említettük, hogy az egyjátékos mód abszolút elhanyagolt része lesz a játéknak; nos, a fejlesztők úgy döntöttek, hogy teljesen ejtik a játék eme részét, és csak multiban próbálhatjuk ki magunkat. Szintén újdonságot jelent a Battlefield 2-nél is sokkal fejlettebb rangsorolási rendszer, ahol a legjobbakat külön ikonokkal jutalmazzák.



Nem biztos, hogy a lézerfegyverek ellen egy óriási traktorgumi a legjobb fedezék



Bebizonyosodott: az égi erők nagyon kedvelnek minket!

WAR WORLD

Fejlesztő › Third Wave
Kiadó › Lighthouse
Megjelenés › 2006. első negyedév

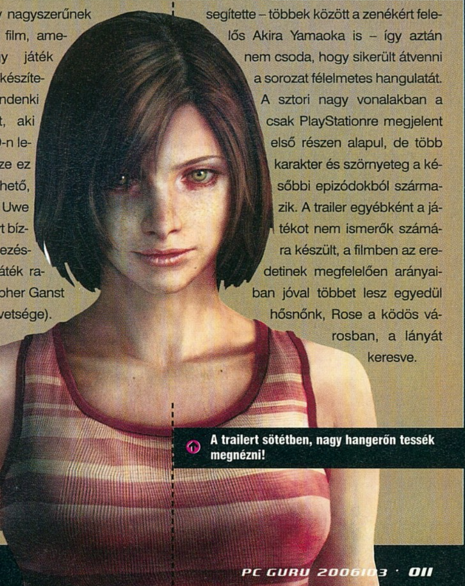
A War World nem egy teljesen új játék, elvégre tavaly néhány hónapig – csak Amerikában, jó pénzért – letölthető volt. Igaz, a február legvégén a boltokba kerülő War World azóta rengeteget fejlődött, ezt a fejlesztők lényegében egy új játéknak tekintik. Ahogy az a képek alapján is nyilvánvaló, egy óriásrobotos akciójátékról van szó, mégpedig a pörgősebb fajtából. Pléhkatonánk fegyverzetét valamivel több, mint végtelen módon kombinálhatjuk, fejleszthetjük, egy időben akár öt csőből is tüzelhetünk! Egyedül játszva száz pálya – és egy várhatóan nem díjnyertes, egy vallás körül bonyolódó sztori – vár ránk, de ez csak az előjátékot jelenti az online küzdelmek előtt. Itt a klasszikus játékstílusok várnak ránk, ám ezekben az általunk felberhelt-kifestett gépekkel indulhatunk, így aztán csak magunkra vethetünk, ha mindenki minket üldöz rózsaszínre pingált masinánk látványától megvadulva.

PC GURU VIDEO a DVD-n!

SILENT HILL

Forgalmazó › Sony **Gyártó** › TriStar
Magyar premier › 2006. április 26.

Végre egy nagyszerűnek ígérkező film, amelyet egy játék alapján készítenek – erről mindenki meggyőződhet, aki megnézi a DVD-n levő trailert. Persze ez annak köszönhető, hogy nem egy Uwe Boll-jellegű lényt bíztak meg a rendezéssel, hanem a játék rajongóját, Cristopher Ganst (Farkasok szövetsége). Őt a játék több fejlesztője is segítette – többek között a zenékért felelős Akira Yamaoka is – így aztán nem csoda, hogy sikerült átvenni a sorozat félelmetes hangulatát. A sztori nagy vonalakban a csak PlayStationre megjelent első részen alapul, de több karakter és szörnyeteg a későbbi epizódokból származik. A trailer egyébként a játékot nem ismerők számára készült, a filmben az eredetinek megfelelően arányaiban jóval többet lesz egyedül hősnőnk, Rose a ködös városban, a lányát keresve.



A trailert sötétben, nagy hangerőn tessék megnézni!

>> Némi fáziskéséssel Los Angeles városa beperelte a Rockstart a GTA San Andreas szex-minijátéka miatt.

GTR 2

Fejlesztő > Blimey! **Kiadó** > 10tacle **Megjelenés** > 2006 harmadik negyedév

Szimulátor ide, szimulátor oda, a jobbkézszabályt még mindig nem alkalmazzák

Érdekes dolgok zajlottak az elmúlt hónapokban a SimBin fejlesztőbrigádnál: aláírtak egy szerződést, miszerint 2006 nyarára elkészítik a GTR 2-t, ám ezután a programozók nagy része lelépett, és belőlük alakult meg a Blimey! stúdió. Mivel a SimBin nélkülük nem lett volna képes elkészíteni a játékot, a dezertőröket kellett – félig-meddig titokban – megbízni a munkával, így végül a GTR 2-t mégis az eredeti brigád készíti, csak éppen más néven. A történelemóra után nézzük, mit is kínál az új rész: realisztikus időjárást, nagyságrendekkel kidolgozottabb sérülési rendszert és jócskán feljavult grafikát. Az időjárás most már a verőfényes nappaltól a viharos éjszakáig terjedő változatosságot fog hozni, és az külön jó pont, hogy hosszabb futamok alatt besötétedhet, eleredhet az eső, vagy a pálya különböző részein más lehet a szél intenzitása. A sérülések kezelése is sokkal pontosabb lett, mind grafikai megjelenítésben, mind pedig az ütközések hatásainak modellezésében.

PC GURU VIDEO a DVD-n!

COSSACKS 2
BATTLE FOR EUROPE

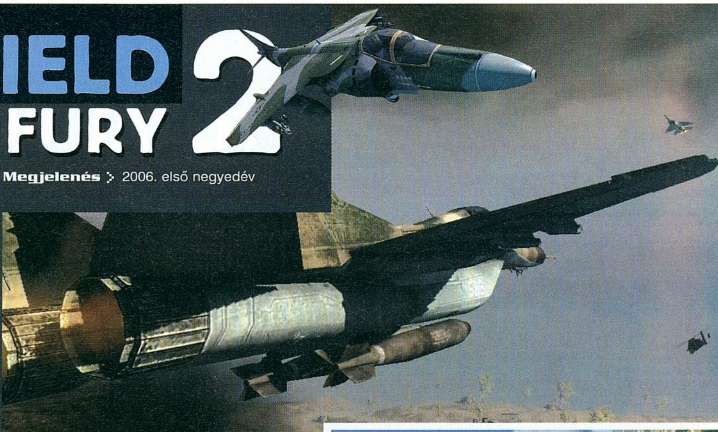
Fejlesztő > GSC Game World **Kiadó** > CDV **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

A Cossacks 2 elég hasznot hajtott a CDV malmára (reméljük, ezt a gyöngyszemet nem távolítja el a képzavar-ellenes brigád), így megbízták a fejlesztőket egy kiegészítő megalkotásával. A Battle for Europe az eddigi információk alapján nem hoz nagy újdonságokat, továbbra is a XIX. század elején járunk, továbbra is Napóleon a központi figura, és a játékmenet is megmarad a jól megszokott „kétségbeesetten kattintgatva megpróbálunk 60 ezer katonát irányítani" stílusú. Kapunk három új nemzetet (az egyik az akkoriban az egyesülésre készülő olasz nép lesz), tíz új épületet és meg nem nevezett új egységeket. E mellé úgy egy tucat, a valóságban is megvívott csata jár (pl. Borogyino, Waterloo), ahol végre jól elkalapálhatjuk a kis korzikait.

Lassan címet válthatna a sorozat, itt már nem lesz túl sok kozák...

BATTLEFIELD 2 ARMORED FURY

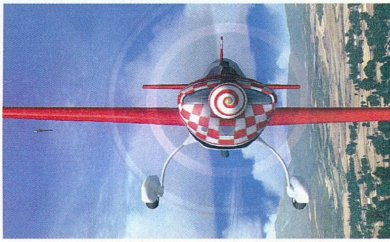
Fejlesztő > DICE **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2006. első negyedév



A Battlefield 2-höz készült első minikiegészítőről, az Euro Force-ról – ha minden jó megy – tesztjeink között olvashatsz, a másodikkal azonban várni kell március 28-ig. Az Armored Fury is ugyanúgy letölthető lesz tíz dollárért, mint párja, ám ez más újdonságokat fog hozni. Három amerikai pályát kapunk: a Midnight Sun Alaszkába repít, az Operation Harvest Pennsylvania nyílt síkságain játszódik, az Operation Road Rage pedig egy hatalmas autópálya-kereszteződést tesz kátyúsíthatóvá (az elsőn a kínaiak, a másik kettőn pedig az arabok ellen küzd az amerikai sereg).

A hatalmas – ötven, vagy annál is több játékosra tervezett – pályák tömve lesznek tankokkal, és egyéb páncélosokkal, ráadásul két új járműkategória is beve(ze)tésre kerül. A támadó vadászgépek egyrészt levegő-levegő rakétákkal, másrész rendkívül kegyetlen fürtbombákkal vannak felszerelve. A felderítő helikopterek gyengén páncélozottak, fegyvereik sem veszik fel a versenyt a többi rotorossal, ám rendkívüli gyorsaságuk, jó manőverezhetőségük és radarjuk (ha alacsonyan repülünk, jó nagy hatótávolságban megjelennek a radaron a gyalogos ellenfelek) fontos eszközzé teszik e gépeket is.

Lapzártánkat követően az EA elhalasztotta az Euro Force-ot, így azt következő számunkban teszteljük



CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT! 01.

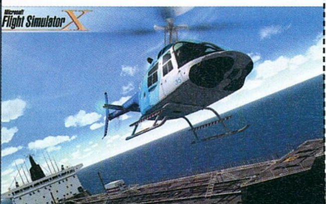
„A játékipart korábban Al Capone-hoz hasonlítottam, de elnézést kell kérnem tőle, hiszen ő csak felnőttek ellen követett el bűnöket, a gyermekeket békén hagyta. [...] Minden játékost kérek, hogy tegye le a kontrollert, mert ez kóros dolog, és a végén ki fogják használni a kiadók."

JACK THOMPSON
Ügyész, keresztes lovag, kiválasztott

FLIGHT SIMULATOR X

Fejlesztő > ACES **Kiadó** > Microsoft **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

A Microsoft ugyan a jubileuminak tervezett új résszel nem bírta kivárni a Flight Simulator-széria 25. évfordulóját (az első rész 1982-ben jelent meg!), és a számozást sem igen találták el (még ha a kiegészítőket, editorokat le is számítjuk, ez akkor is a 11. epizód), ám ettől függetlenül minden szobapilóta hatalmas lelkesedéssel fogja fogadni az FSX-et. A rengeteget fejlődött grafikán kívül a legtöbben várhatóan az online játéklehetőségeknek fognak nagyon örülni (a nagy utasszállítóknál így a másodpilótát is játékos alakíthatja), aki meg kicsit elveszve érezte magát az óriási világban, azt a rengeteg küldetés fogja feldobni. Minden géphez külön engedélyt kell szerezni, emellett elsajátíthatjuk a légi akrobatika finomságait, és szállítási, turistacipelési valamint expedíciós feladatokat is elvállalhatunk. Az alapkiadásban mintegy 25 gép lesz, az olyan böhömöktől kezdve, mint a Boeing 800-as vagy az Airbus A321, egészen az olyan apróságokig, mint a Cessna kisrepülők, hidroplánok, helikopterek vagy éppen a repülőgépnek csak a szó jelentésének durva kitágításával nevezhető sárkányrepülők. A világ minden eddiginél méretesebb lesz, közel 25 ezer reptérre, az összes kontinensre, nagyobb szigetre lehet számítani, ráadásul változatos időjárás fogja nehezíteni a közlekedést.



top 10

Anglia 06.01.22-06.01.28

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Kész, most már biztos, hogy a Sega elfoglalta a PC-s trónt!
PC GURU 05.12 **82%**

AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Teljesen biztosra vehetjük a kiegészítő E3-as bejelentését
PC GURU 05.12 **89%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A harmadik kiegészítő tesztjét a 70. oldalon olvashatod
PC GURU 04.10 **95%**

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Nagyjából biztosra vehetjük a kiegészítő E3-as bejelentését
PC GURU 05.12 **90%**

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az első Simshez hét kiegészítő jelent meg, de ez nem rekord.
PC GURU 05.10 **88%**

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
A rekordot az Everquest tartja, ahhoz most jelentették be a...
PC GURU 05.13 **94%**

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
...tizenegyedik expanziót, a Prophecies of Ro-t.
PC GURU 05.08 **98%**

THE MOVIES
ACTIVISION . LIONHEAD
És hogy ebben mi lesz? 8 plusz hely a bankban!
PC GURU 05.13 **90%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Plusz 30 küldetés és 7 terület. És csapdákat is le lehet rakni!
PC GURU 05.03 **97%**

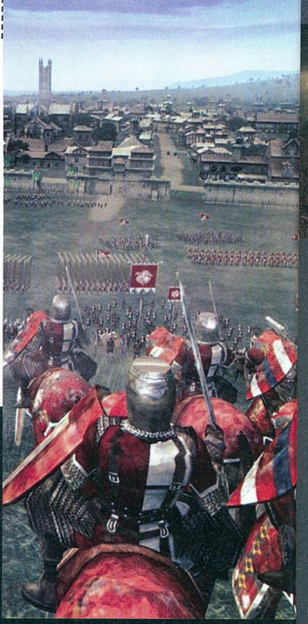
QUAKE 4
ACTIVISION . RAVEN
Rendeld meg te is... Vagy ne; a döntés a TE kezedben van!
PC GURU 05.13 **94%**

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

Fejlesztő > Creative Assembly **Kiadó** > Sega
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A Total War-sorozat rajongói valószínűleg sokat töprengtek rajta, hogy a széria következő része melyik korba, vidékre fogja őket repíteni. A válasz talán kissé meglepő, hiszen nem új közeget kapunk, hanem 2002-es játékukhoz tértek vissza: megint a középkorban kell bebizonyítanunk hadvezéri, diplomáciai zseninket. A játék 1080-ban kezdődik, és Amerika felfedezése után közel fél évszázaddal, 1530-ban ér véget. Az alapok nem változtak túl sokat: a mezőkre osztott térképen városokat kell fejleszteni, seregeket felállítani, majd új területeket meghódítani, mindezt természetesen a korra jellemző békés, jószomszédi viszonyok mellett. Összesen 21 nép lesz a játékban (a nyilvánvalóak mellett ott leszünk mi is, és az Újvilágban az aztékokkal is ölre mehetünk), de az egyelőre még nem dőlt el, hogy ebből mennyi lesz játszható. Itt mindenesetre az a cél, hogy minden nép más helyzetből induljon: így aztán a skótokkal az elején némi törleszkedés, hízelgés árán ki kell bírnunk addig, amíg fel nem tudunk halmozni egy akkora sereget, amivel lerázhatjuk az angol igát; ezzel szemben a spanyolok a pápa híveként, jókora és rendkívül gazdag háttérországgal rendelkeznek. Apropó, pápa! A vallásnak természetesen kiemelt szerepe lesz, papokkal terjeszthetjük a vallást, legjobb igehirdetőinkből pedig kellő odafigyeléssel bíborost, vagy akár pápát is faraghatunk; vagy eretnekké válhatunk; és bár senki nem számít rájuk, ekkor megjelenik az inkvizíció… A valós történelmi események közül rengeteget modelleztek le, így aztán lesz mongol hordázás, török terjeszkedés, az arabok is átjönnek harácsolni – és néha keresztes hadjáratokhoz is csatlakozhatunk.

Az állatvédő szervezetek és a Greenpeace máris tiltakozott a lóáldozatok magas száma ellen



Viszlát lányok, nagyon fogtok hiányozni!

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT! 02.

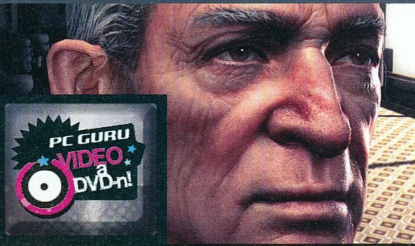
„Bármiféle nyíltan szexuális hatású, vagy szexuálisan provokatív anyag – beleértve az élő modelleket is –, például meztelenség, részleges meztelenség, fürdőruhaalsók viselése tiltott a kiállítás teljes, mindenki által látogatható területén. Az előírást megszegők szóbeli figyelmeztetéssel és legfeljebb 5000 dolláros büntetéssel sújthatók."

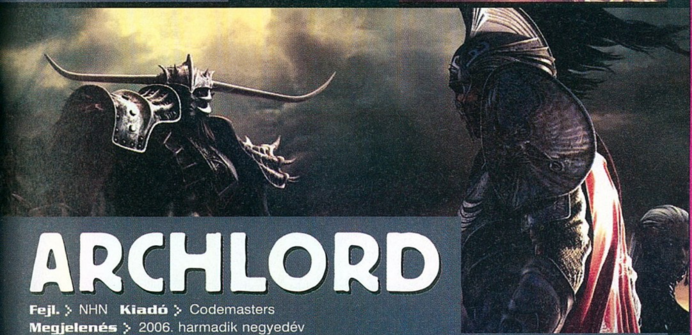
E3 2006
Részlet a show szabályzatából

THE GODFATHER

Fejlesztő > EA Redwood Shores
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2006. első negyedév

Előző számunkban ugyan alaposan beleástuk magunkat a Keresztapa alapján készülő játékba, azok a benyomásaink az xboxos verzióból származtak. Azóta viszont hozzájutottunk egy játszható PC-s változathoz is, így most röviden elmeséljük, mire jutottunk ezzel a verzióval. Először is, ugyanazon a gépen a játék jobban futott, és jobban nézett ki, mint a San Andreas, ami már alapból is egy nagy piros pontot érdemel. A másikat azért utaltuk ki neki, mert sokkal tovább mehettünk el vele, mint az xboxos verzióban: itt a legendás „lófejlevágós-ágybacsempészős" részen nem lehetett továbbjutni egy programhiba miatt. A sztori továbbra is az első film eseményei körül zajlott, néha egyenesen a film jeleneteiben voltunk, máskor meg újonnan fabrikáltak voltak (utóbbira példa a szerelmi szál, amelyben a vörös kabátos Francisszal kerülünk egyre meghittebb kapcsolatba), de mindvégig izgalmasak, változatosak maradtak. Egyedül az irányítással akadtak kisebb gondjaink, a közelharc a konzolos verzióban analóg karral ment, itt viszont az egeret kellett rángatni, amitől egyrészt meglehetősen hülyén nézett ki egy vadabb ökölpárbaj, másrészt meg a precíziós megoldásokról le kellett mondanunk... Reméljük, ezen csiszolnak még egy kicsit, mert amúgy nem volt különösebb gondunk a játékkal.





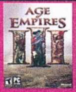
ARCHLORD

Fejl. > NHN **Kiadó** > Codemasters
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

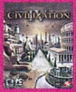
A Codemasters eddig leginkább autószimulátorok kiadásában látott fantáziát, ám mostanában sokkal nagyobb figyelmet fordítanak a koreai online szerepjátékok nyugatra hozatalában. A nemrég bemutatott RF Online után most az ArchLordot jelentették be, amely sok vonatkozásában ugyan egy tipikus ázsiai stílusú fantasy MMO szerepjáték, egy tekintetben azonban abszolút egyedinek nevezhető. A megszokottnál kisebb létszámú szervereken minden hónapban lesz egy játékos – aki a háttértörténet fontos elemét alkotó archon nevű varázstárgyakból a legtöbbet szedte össze –, akiből archlord, azaz félisteni hatalmú lény válik. Ettől kezdve páncélja áthatolhatatlan lesz, rendkívül erős testőröket kap, mások elől elzárt területekre mehet be – no és persze egy pöccintéssel megsemmisítheti addigi ellenfeleit. Ha az átváltozás bekövetkezik, a kiválasztott karakter klánja rengeteget erősödhet (nincs többé nehezen végrehajtható küldetés), viszont jó eséllyel mindenki más a szerveren rá fog vadászni, és ha néhány százan összeállnak ellene, akár ki is nyírhatják – ekkor pedig a hatalom elszáll... Ezt leszámítva minden a megszokott módon zajlik: három faj és nyolc kaszt áll rendelkezésre, több ezer küldetésünk lesz, a koreai játékokra jellemzően vadul lehet PvP-zni, és akár a századik szintig fejlődhetünk.

top 10

Amerika 05.12.18-05.12.24



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Amerikában továbbra is folyamatosan az élen van
PC GURU 05.12 89%



CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Az év legrosszabb üzlete: eladni a Civ 4-jogokat a megjelenés előtt
PC GURU 05.13 94%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chromaggus is elhullott, Nefariannak is ketyeg az óra...
PC GURU 05.03 97%

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Kár, hogy igazi hányós-belefekvős éjszakát nem rendezhetünk
PC GURU 05.12 90%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Amerikában már minden emberre 17 eladott Sims jut...
PC GURU 05.10 95%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Az E3-on biztosra vehető a következő Battlefield bejelentése
PC GURU 05.08 98%

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Hancu annyira imádja tesztelni ezeket, mint én ide irogatni...
PC GURU 05.10 88%

THE MOVIES
ACTIVISION . LIONHEAD
Továbbra is várjuk a legjobb Movies-filmjeiteket!
PC GURU 05.13 90%

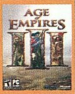
THE SIMS 2: UNIVERSITY
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ne feledjétek, szeptemberben jön a negyedik kiegészítő!
PC GURU 05.04 87%

BF2: SPECIAL FORCES
ELECTRONIC ARTS . DICE
Nem aratott olyan elsöprő sikert, mint amit az EA várt tőle...
PC GURU 06.01 81%

top 10

Spanyolo. 06.01.10-06.01.17

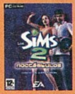
LOS SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Tenía más que bastante de éstas pequenas oraciones. Seriamente!
PC GURU 04.10 **95%**



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Az Age of Empires spanyolul Edad de Imperios. Csak szólunk...
PC GURU 05.12 **89%**

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Hogy a FIFA 06 vagy a Pro Evo 5 miért nincs a listán, azt nem értjük
PC GURU 05.12 **82%**

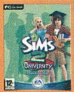
PANZERS PHASE TWO
CDV . STORMREGION
Innen is gratulálnák minden mucsácsónak a Storm támogatásáért!
PC GURU 05.09 **90%**



LOS SIMS 2: NOCTAMBULOS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Los Sims Dos: Noctámbulos... ehhez nincs hozzáfűznivalónk
PC GURU 05.10 **88%**

NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Bár a Megnyitottunk! Vár az Üzlet cím is ilyen tetszetős
PC GURU 05.13 **93%**

IMPERIVM 3: PREMIUM
FX GAMES . HAEMIMONT
Ez valószínűleg egy rossz Rome-klón, nem tudjuk mit keres a listán...
PC GURU - . - **- %**



LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vigyázat, a következő mondat roncsolja az agyat!
PC GURU 05.04 **87%**

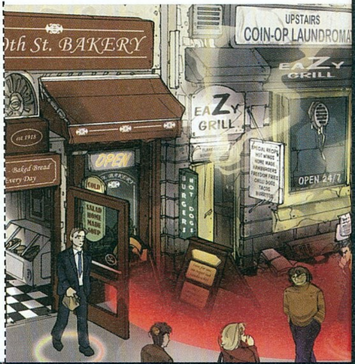
CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARS
Ha hívnak a sittről, az a Call of Dutyi. Mi szóltunk...
PC GURU 05.12 **90%**

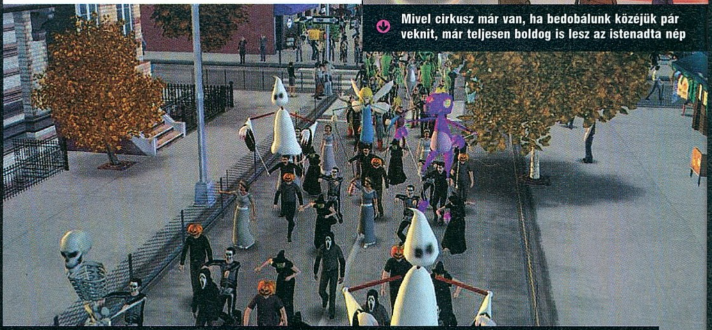
HP Y EL CALIZ DE FUEGO
ELECTRONIC ARTS . EA UK
SPANYOL INKVIZÍCIÓ!!! Ugye, hogy nem számítottál rá!
PC GURU 05.13 **82%**

TYCOON CITY NEW YORK

Fejlesztő > Deep Red **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Következő számunkban már teszteljük az Atari – amúgy sorozatnak tervezett – Tycoon City-jét, ám úgy gondoltuk, hogy a DVD-n levő demó apropójából felhívjuk rá mindenkinek a figyelmét. Lényegében egy Sim City-klónról van szó, ahol a beépíthető terület nem véletlenszerűen meghatározott, hanem egy Manhatten alakú félsziget. Ahogy azt a hasonló városmanagelős játékokban megszokhattuk, a különböző negyedekben lakó emberek számára különböző szolgáltatásokat kell biztosítani, bár itt a szokásos rendőrség-iskola-kórház vonal mellett a különböző ízléseket kiszolgáló szórakozóhelyekre is nagyon oda kell figyelnünk (a pénzügyi negyedben például egy punk-klub körülbelül olyan hasznos, mint egy atomrobbanás). A játék különlegessége, hogy egy játékmódban több, hozzánk hasonló polgármester-jelölttel együtt kell harcolnunk a vállalkozók kegyeiért: a mi körzetünkben nagyjából mindenki a mi emberünk, de a távolabbi kerületekben komolyan meg kell küzdenünk a többiekkel a népszerűségért.





Mivel cirkusz már van, ha bedobálunk közéjük pár veknit, már teljesen boldog is lesz az istenadta nép

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Egy állítólagos DICE-kapcsolatokkal rendelkező svéd fickó írta be egy rajongói fórumba, hogy tudomása szerint a következő **Battlefield** sci-fi környezetű lesz. Bár sokan felháborodtak a hír hallatán, hacsak nem akarnak viszatérni egy korábbi háborúhoz, ez az egyetlen választásuk...

90%

Az Activision állítólag annyira elégedetlen volt a **GUN** eladásaival, hogy leállították a folytatás elkészítését. Ha ez igaz, az nem jó hír, mert a következő részre a Neversoft egy sokkal nagyobb világot és kooperatív-módot ígért. A híradás szerint a True Crime-szériát is leállították.

40%

Mivel az Obsidian (KOTOR 2, NWN 2) az utóbbi hetekben több tucat embert vett föl néhányan utánajártak, hogy mire is készülhetnek. Az IGN kutatásainak eredménye szerint három bejelentetlen szerepjátékuk áll fejlesztés alatt. Állítólag az egyik a **KOTOR 3**, a második egy Project New Jersey nevű Unreal 3-engine-es RPG, az utolsó pedig egy csak konzolokra készülő játék. Állítólag...

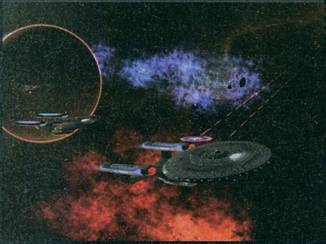
20%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

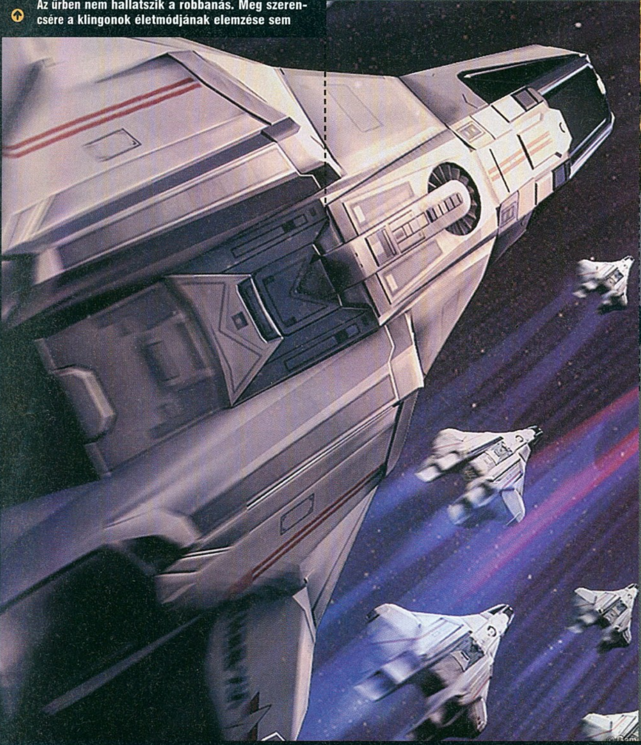
STAR TREK LEGACY

Fejlesztő > Mad Doc **Kiadó** > Bethesda
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

régen volt már valamirevaló Star Trek-stratégia, de ha minden jól megy, év végén kapunk egyet. A Legacy három korszakon át vezeti a trekkie-ket, az Enterprise idején kezdünk, aztán jön az eredeti sorozat, és befejezzük a Next Generation táján. Ez rögtön megadja a három ellenséges bandát: romulánok, klingonok, borgok, ilyen sorrendben. Először csak egyetlen anyahajó lesz a birtokunkban, később ez kiegészül néhány vadászgéppel, vagy kisebb rombolóval, a játék végére pedig akár már négy óriási csatahajó – plusz a kőrítés – lesz a seregünkben. A sikeres aratással command-pontokat szerezhetünk, azzal pedig új gépeket vehetünk, vagy a régieket fejleszthetjük új pajzsokkal, ágyúkkal, és legénységgel. A harcokat játszhatjuk a legkisebb részletekre is odafigyelve (pl. meghatározhatjuk milyen szögből tüzelünk a borg csatakockára), vagy e dolgokat automatizálva irányíthatjuk csak a nagy hadmozdulatokat is. A sztori természetesen egy, a világ elpusztítására is képes találmány körül forog, és minden ismert kapitány feltűnik majd benne (olyannyira, hogy mindenkinek saját harci manőverei lesznek).



Az űrben nem hallatszik a robbanás. Meg szerencsére a klingonok életmódjának elemzése sem



A JÓ,

Ritka jó érzés, ha a kiadók azzal ismerik el az újság jó teljesítményét, hogy exkluzív anyagokkal jutalmaznak minket, éppen ezért hihetetlen tempóban hízik a májunk, amiért nem csak az új Medal of Honor anyagait kaptuk meg az EA-től, de következő hónapban beszámolhatunk a Cryteknél készülő következő játékról, mely a Crysis nevet viseli. Erről egyelőre mi is csak annyit tudunk (mondhatunk...), hogy egy sci-fi FPS lesz, amelyet a soknemzetiségű fejlesztőcsapat új motorja hajt. Mivel ez lesz az első DirectX 10-re épülő játék, a látványvilággal nem lesz probléma, de ezt nemsokára ti is megláthatjátok...

A ROSSZ,

Halasztások, halasztások... Sosem kellemes ezekről beszámolni, de most még a szokásosnál is szomorúbb a helyzet, hiszen a Ubisoft kettős csapást mért ránk. Mindenki teljes megdöbbenésére először a Splinter Cell: Double Agentet halasztották el, ráadásul nem kicsit: március

helyett szeptemberben kerül majd a boltokba a játék. Ezt követően a Heroes of Might & Magic V-öt halasztották el, közvetlenül azután, hogy közkézre adták a program bétaverzióját. Az eredetileg március végére tervezett játék jelenlegi

ÉS A CSÚF..

hivatalos megjelenési dátuma: ismeretlen.
Akad néhány játék, mely különös dolgokon megy át, mire végül megjelenik, ám ezek közül is kiemelkedik a Stalker története. A már hosszú évek óta csúszó játék szappanoperájának legutóbbi felvonása szerint a több újság által néhány kép és felvágós ígéret alapján agyonsztárolt játék igazából sosem jutott túl a fejlesztés első szakaszán – mint egy fejlesztő elmondta, „a THQ nem igazán tudta, hogy kikkel is egyezett meg; az ígéretek nagy részének beváltására még csak kísérlet sem történt". Egyes források szerint óriási a káosz a fejlesztők között: egyesek szerint a cég következő engine-jének programozói leléptek, mások pedig azt rebesgetik, hogy a THQ új csapatot keres a játék befejezésére. A fejlesztők mindezt egy nyilatkozatban úgy cáfolták, hogy sok dolgot nem tagadtak, csak szerintük

GUILD WARS: FACTIONS

Fejlesztő > ArenaNet **Kiadó** > NCSoft
Megjelenés > 2006. második negyedév

A Factions különállóan is játszható kiegészítő lesz, amely egy teljesen új, ázsiai hangulatú szigeten játszódik. Itt is indíthatunk kezdő karaktert, de hajójárattal tápos hősként is átlátogathatunk ide. A Factions egyrészt PvP-téren erősít be (lásd alul), de a két új kaszt – bérgyilkos (lopakodó-teleportáló figura) és ritualista (gyógyító, támadó, buffoló szellemeket idéző mágus) – is rengeteg új lehetőséget hoz. A program várhatóan teljes áron kerül a boltokba, de továbbra is ingyen játszhatunk vele.

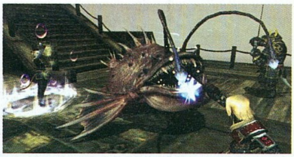
PÁRBAJ

GW: FACTIONS vs. EQ2: KINGDOM... vs. FF11: TREASURES...

PvE (PLAYER VERSUS ENVIRONMENT)

	GW: FACTIONS	EQ2: KINGDOM...	FF11: TREASURES...
PvE (PLAYER VERSUS ENVIRONMENT)	A szintkorlát nem emelkedik, de összesen 300 új képességgel gyarapodik a kínálat (ezek közül 90 elit skill), megtöbbszöröződik a páncél- és fegyverválaszték, és sokkal többféle karaktert tudunk majd generálni.	A szintkorlát 70-re – a klánoknál 50-re – emelkedik, csak így tudjuk majd legyakni a kiegészítő főellenfeleit, négy sárkányt. Rajtuk kívül 25 ellenfelet és legalább ennyi új skillt kapunk – valamint egy új tárgykategóriát, a sapkákat...	Ötven új szörnyeteg fogja benépesíteni az új földrész területeit, ráadásul kapunk kismillió új páncélt és fegyvert is. Ezt két új kaszt egészíti ki, melyekről a szemközti lapon olvashatsz bővebben.
PvP (PLAYER VERSUS PLAYER)	Az új szigeten két ellenséges frakció vívja a harcát, ezekhez csatlakozhatunk mi is, hogy az 50 új zónában az öt új város feletti uralomért megmérkozzünk.	Egyrészt indítanak néhány teljesen PvP-szervert, másrészt a régieken kívül kapunk két új arénát és néhány PvP-zónát is (ezeket megkapja mindenki, nem csak a kiegészítőt megvásárolók).	Az új kontinens, Aht Urhgan egy új népet, hazát jelent, akihez friss karakterként csatlakozhatunk, és az ő érdekükben küzdhetünk meg a többiekkel.

KÜLDETÉSEK



	GW: FACTIONS	EQ2: KINGDOM...	FF11: TREASURES...
KÜLDETÉSEK	Néhány új PvP-küldetésben egész klánok foghatnak össze, több száz fős ütközeteket megvívva, az egyedül teljesíthetőek közül pedig megjelennek a pontszámra menők, ahol folyamatos lesz a versengés a listavezetői címért.	A sárkányok leölésére irányuló questek mellé kapunk rendkívül nehéz, úgynevezett örökségküldetéseket, melyekben az eredeti Everquest tápos varázstárgyai jelentik a zsíros jutalmat.	A Square igencsak hallgat e témakörben, mindössze annyit közöltek, hogy a küldetések az új kontinens felfedezéséhez kapcsolódnak majd.

stúdiót (System Shock 2, SWAT 4), így a cég következő játékát, a Bioshockot is ők fogják kiadni, 2007 elején

EVERQUEST 2: KINGDOM OF SKY

Fejlesztő > Sony Online **Kiadó** > Sony Online **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Az EverQuest 2 második kiegészítő lemeze egy teljesen átlagos expanzió lesz, különösebb forradalmat nem szabad tőle várni. Az új események az Overrealm nevű, főként repülő szigetekből álló területen zajlanak majd. Ezeket elsőrorban a magas szintű játékosokra gondolva tervezték meg, így a kezdőknek egy ideig várhatóan nem éri meg beszerezni a kiegészítőt.

FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT URHGAN

Fejlesztő > SquareSoft Studio 5 **Kiadó** > Square Enix **Megjelenés** > 2006. második negyedév

Erről a kiegészítőről tudjuk a legkevesebbet, hiszen a Square Enix a címen kívül alig szórt el információmorzsákat – legalábbis számunkra, mert a japán lapokban lépten-nyomon csöpögtetik a tudnivalókat. Innen tudjuk például, hogy két új kaszt fogja gazdagítani az amúgy sem szűkös kínálatot, és hogy egy új kontinenst (ez lesz Aht Urhgan) kapunk, ahová maximális szinten lehet áthajózni. A két új kaszt közül az egyik a Blue Mage lesz, aki a többi Final Fantasytől eltérően itt nem egy, a szörnyek képességeit eltanuló figura, hanem egy karate-szerű képzettséggel rendelkező harcos-pap lesz, a másik pedig a kalóz, aki lőfegyverrel küzd és látványos vízvarázslatokkal operál (lásd jobbra). A kiegészítő Európában csak az év második felére várható, viszonylag olcsón, ám állítólag néhány exkluzív szörnnyel ellátva.

FEJLESZTŐKET TOBOROZ A Codemasters®!

Bár Magyarország 2004 óta tagja az Európai Uniónak, sokak szerint ennek előnyeit csak az elkövetkezendő generációk fogják igazán kiélvezni. Ez sokak számára igaz is lehet, de akikben sok a vállalkozó kedv, és hajlandók egy másik országban dolgozni, már most kihasználhatják más országok hatalmas munkaerő-igényét.

Az otthon elhagyása persze nem könnyű. De a jutalom hatalmas lehet, ahogy azt Berengi Csaba esete is alátámasztja, aki Anglia egyik vezető játékcégénél dolgozik programozóként.

„Öt éve dolgoztam az előző munkahelyemen, és már nagyon szerettem volna váltani. Magyarországon nem kaptam túl vonzó ajánlatokat, így egy barátom tanácsára elkezdtem a külföldi cégeknél érdeklődni. Ekkor tudtam meg, hogy a Codemasters éppen programozókat keres, az ő játékaikat pedig jól ismertem (ki ne ismerné a Colin McRae Rallyt?), így jelentkeztem hozzájuk."

„Eleinte persze furcsa érzés volt egy új országban élni és dolgozni, de hamar beilleszkedtem. A munkatársak rendkívül barátságosak voltak, és Leamington Spa igazán nagyszerű hely. Számomra az is fontos, hogy első osztályú játékokon, új technológiákkal dolgozhatok, így a képességeim is gyorsan fejlődnek – ez pedig szakmai szempontból felbecsülhetetlen."

Ha Csabához hasonlóan te is kipróbálnád magad egy másik országban, itt van számodra a nagy esély. Felfedezhetsz egy új világot, és képességeidet minőségi játékok készítésében kamatoztathatod. A kiköltözésben és a berendezkedésben a cégünk minden segítséget megad, így most igazán érdemes megragadnod a lehetőséget! *(X)*

részletek a 73. oldalon

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

írta · Grath

fejlesztő > ea la kiadó > electronic arts web > www.ea.com/official/moh

Az EA nem cicózott, amikor szembekerült azzal a problémával, hogy a három új konzol megjelenésével hatalmas mennyiségű plusz munka fog adódni: egyszerűen felvettek jó 1200 embert a Los Angeles-i stúdiójukba. Ezt ezért teljesen újjá kellett építeni, így a fejlesztés szüneteiben a megfáradt programozók és grafikusok úszkálhatnak az óriási medencében, vagy éppen (amerikai) focizhatnak, baseballozhatnak a sportpályákkal telipakolt hatalmas parkban.

No.1 PC GURU

Az ember azt hinné, hogy a kiadókat lelombozza, ha egy korábban sikeres játékuk új részei sorozatban megbuknak. De nem, az EA annak ellenére gőzerővel, sőt minden eddiginél nagyobb erőfeszítéssel dolgozik a Medal of Honor-széria legújabb részén, hogy legutóbb mind a konzolos, mind pedig a PC-s verzió (European Assault illetve Pacific Assault) a vártnál sokkal kevesebbet hozott a konyhára – bár az igaz, hogy nem egy kiadó ölni tudna ilyen „sikertelenségért”...

A következő rész az Airbor-

info

Az előzeteshez mellékelt képek legtöbbje a játék PlayStation 3-as verziójából származik, PC-s képeket nem kaptunk az EA-től.

ne nevet kapta a keresztségben, és elsődlegesen PS3-ra és Xbox 360-ra készül, de természetesen lesz PC-s változata is.

DRÁMA EURÓPÁBAN

Az új rész messze maga mögött hagyja a csendes-óceáni hadszínteret, és visszatér a jól ismert európai frontokra. A Pacific Assaulthoz hasonlóan ezúttal is egy kidolgozott sztorival, kidolgozott karakterekkel és személyes élményekkel teli útra vállalkozik, aki kipróbálja a játékot.

Főhősünk neve Boyd Travers, aki csak azért áll be az ejtőernyősök közé, mert ott 50 dollárral magasabb a zsold, mint a földi bakáknál. Traverst végül a 82-es ejtőernyős osztagba osztják be, és a világháborút jól ismerők ebből már tudhatják is, hogy hol zajlanak majd kalandjaink. A 82-esek ugyanis tényleg léteztek, ez volt a háború legtöbb kitüntetést szerző amerikai alakulata az európai fronton; bárhol harcoltak, hatalmas túlerővel szemben sikerült kitartaniuk.

Az Airborne-ban mindössze hét pálya lesz, de ezek természetesen nem a hasonló játékoktól megszokott félórás kiruccanások lesznek. Minden pálya egy teljes bevetést mutat be, a helyszínre érkezéstől a győzelemig. Minden küldetés – első alkalommal játszva – legalább másfél órás lesz, de lesznek ennél sokkal hosszabb bevetések is (hat küldetésről részletesen olvashatsz, az utolsó helyszínt egyelőre titokban tartják).

„AZ, HOGY FÖLDI BAKA HELYETT EJTŐERNYŐST IRÁNYÍTUNK, TELJESEN MEGVÁLTOZATJA A JÁTÉKMENETET IS."

Az arcmimika modellezése

A MoH: Airborne elképesztően élethű arcmimikával rendelkező katonái a motion capture eljárás továbbfejlesztésével születtek meg. Mint azt a játék producere elmondta, igen fontos volt a háború, a bajtársiság bemutatásában, hogy a katonák minden eddig látott játéknál több érzelmet legyenek képesek kifejezni arcvonásaikkal. A munkát a Fight Night box-szimulátorban használt U-Capturing nevű rendszerrel kezdték, ám mivel ez főként az ütések hatására eltorzuló arc bemutatására szolgált, egyéb érzelmekkel is kompatibilissé kellett tenni. Ez lett az E-Cap, vagyis az emotion-capturing eljárás.

info

A karakterek arccsontjaira feszített több száz „izom" segítségével a katonák rengeteg élethű grimaszt vághatnak.

„33 NAP FOLYAMATOS KÜZDELEM PIHENÉS VAGY UTÁNPÓTLÁS NÉLKÜL. MINDEN KÜLDETÉS TELJESÍTVE. EGYETLEN LÁB ELFOGLALT FÖLDET SEM ADTUNK FEL." – Matthew Ridgway vezérőrnagy zárójelentése a Detroit hadművelet után

Boyd közlegény kalandjai 1943-ban kezdődnek, amikor a szövetségesek megtámadják a németek által védett Szicíliát. Ez volt a Husky hadművelet, amelynek első lépéseként több ezer ejtőernyőst dobtak le, akiknek le kellett foglalnia a németeket, míg a csapatszállítók kikötöttek a szigeten és elözönlötték a védműveket. A tomboló szélvihar miatt a veszteségek végül hatalmasak lettek, de nem volt idő a sebek nyalogatására: a 82-esek állományát újoncokkal töltötték fel, és tovább harcoltak Olaszországban, majd az egész bandát továbbküldték Normandiába. A már milliószor látott partraszállás természetesen itt is nagy jelentőségű, ám ezúttal nem abban veszünk részt – vagy legalábbis nem közvetlenül. Miközben a több ezer partra tóduló katona már sokszor látott élethalálharcát vívja a német géppuskaállások előterében, minket a Neptun hadművelet keretében a német állások mögé dobnak le, hogy hátba támadjuk a nácikat. Ha ezzel is megvagyunk, következhet a többi csata, melyekről általában elmondható, hogy nem a legnagyobb összecsapásokba fogunk belekeveredni, hanem mélyen az ellenséges vonalak mögött kell szabotázsakciókat végeznünk, vagy egyszerűen hátba támadnunk az „igazi" frontvonallal elfoglalt ellenfeleket.

info
A MoH-széria az EA egyik legfontosabb tulajdona, az eddigi hét részből (+2 kiegészítő) összesen több mint 27 milliót adtak el.

ÉGI ÁLDÁS

Az, hogy egy ejtőernyőst alakítunk, hatalmas befolyással van az egész játékra – sokkal nagyobbal, mint azt eleinte gondoltuk volna. Mindennek az alapja rögtön az, hogy a repülőből való kiugrás teljesen játszható, általunk irányítható folyamat. Bevetés előtt kapunk egy vázlatos térképet a helyszínről, amelyre be vannak rajzolva a felderített ellenséges erők, a várható ugrási hely, no meg az, hogy hol kell társainkkal találkoznunk. Ez után következik a tényleges ugrás, aminél már rengeteg hiba felléphet. Egyszer a szél fújja arrébb a repülőket, ott a légvédelmi ágyúk tüzétől rettegő pilóták miatt nem tudunk a kívánt helyen kivetődni a gépből, a képek tanúsága szerint pedig az is előfordul, hogy repülőnket találat éri, ekkor pedig nyilván mindenki olyan hamar ugrik ki, ahogy csak tud.

Tegyük fel, sikerül a megbeszélt pont körül kiugranunk, az ernyőnk is kinyílik; ekkor ott lifegünk néhány száz méterrel a csatatér fölött, lassan ereszkedve. Az ernyőhöz csatolt kis zsinegekkel szinte teljesen szabadon mi irányíthatjuk a súly-

Minden karakter a személyiségének, képzettségének megfelelően reagál az eseményekre

Megérte imádkozni, hullik az égből a manna, (no meg a gépfegyveres bajtársak)

lyedésünket – kivéve persze ott, ahol erős szél fúj, ilyenkor csak reménykedhetünk, hogy nem sodródunk túlzottan messzire. Egyszóval, ha minden körülmény ideális, van néhány percünk eldönteni, hogy hol akarunk földet érni – és ennek a döntésünknek bizony súlyos következményei lehetnek. Természetesen feletteseink mindenhol meghatározták, hogy hol lenne a legideálisabb a földet érés, honnan tudnánk épségben és biztonságban találkozni a többiekkel, de ennek nem feltétlenül kell engedelmeskednünk, elvégre bármi közbejöhet. Megtörténhet, hogy a légvédelmi ágyúk felfedeznek minket, de az is megtörténhet, hogy találunk egy sokkal jobban védhető helyet a pályán, és inkább ott szállunk le.

A minden eddiginél hatalmasabb játéktéren emiatt nem lehetnek kidolgozatlan, „kamu" helyek és tereptárgyak, láthatatlan falakkal lezárt helyek. Leszállhatunk mezőkön és erdős területeken, házak mögött, vagy éppen a házak tetején. Sőt egészen extrém akciókra is lehetőség lesz, ha nagyon jól manőverezünk, haladó járművek tetején is landolhatunk, vagy akár egy templom díszablakát betörve az épületben is leszállhatunk. Nyilván az ilyen megmozdulásoknak megvan az a hátulütője, hogy ha nem találjuk el célpontunkat, akkor mondjuk felkenődünk a templom oldalfalára, esetleg kecsesen egy száguldó tank lánctalpai előtt érünk földet…

Az igazi 82-esek

Az Egyesült Államok 82. hadosztályát 1917 augusztusában állították föl, becenevük „All-American" lett, mert mind a 48 tagállam képviseltette magát az egységben. Az első világháborúban Franciaországban három nagy csatában harcoltak.

A második világháborúban átszervezték az egységet, ez lett az USA első ejtőernyős díviziója. Részt vettek Szicília és Olaszország felszabadításában, a normandiai partraszállásban, valamint további hadműveletekben Hollandiában, Belgiumban és végül Berlin elfoglalásában is. Az osztag nyolc kitüntetést kapott a francia, a belga és a holland kormánytól a háború után.

A világháború után bevetették őket Dominikában, Vietnamban, Granadában és Panamában. A Sivatagi Vihar hadművelet keretében a 82-esek voltak az első amerikaiak, akik megküzdöttek az iraki földi erőkkel. 2000 óta Koszovóban, Afganisztánban és megint csak Irakban harcoltak (itt néhány tagjuk részt vett a foglyok kínzásában is), legutóbb pedig a Katrina hurrikán pusztítása nyomán New Orleansban kellett a mentésben részt vállalniuk.

THOMPSON M1928A1 gépfegyver

Súly: 4.9 kiló
Tűzgyorsaság: 800 golyó / perc
Az amerikai gyalogság fő fegyvere a Thompson volt, a háború alatt félmilliónál is több katona használta ezt. Az Airborne-ban öt kiegészítővel szerelhetjük fel.

Kés
Ha találunk egy kést, lehetővé válik a csendes, hatékony gyilkolás; persze nem árt ehhez hátulról közelíteni.

Célzófej
Egyik társunk faraghat egy profi célzókészüléket a fegyverünkre, ennek hatására valamivel jobban zoomolhatunk.

Tűzrejtő
Ennek hatására a torkolattüzünk sokkal kisebb lesz, ami főleg az éjszakai pályákon jelent előnyt.

Stabil markolat
Egy küldetés után kaphatjuk jutalomként, ennek hatására pedig futás közben kicsit pontosabban tudunk célozni.

Nagyobb dobtár
Az alapból 50 töltényt befogadó dobtárat a későbbiekben kétszeres kapacitásúra cserélhetjük le.

Az amerikai desszantos felszerelése

A fejlesztők a történelmi hűség jegyében egészen a kitüntetésekig és szakaszjelzésekig lemodellezték a régi egyenruhákat, felszereléseket.

1. ÁLCARUHA
A levelekkel borított sisak nem csak fejlövés ellen véd, de a fáraakadáskor is elrejt minket.

2. A VÁSZON
Egy ejtőernyősnek ennél fontosabb felszerelési tárgya nincs is...

3. GRÁNÁTOS TASAK
A név kötelez: itt fogjuk tárolni füst- és repeszgránátjainkat.

4. PÓTERNYŐ
Ha a hátunkon levő ernyő nem nyílik ki, ez az apróság menti majd meg az életünket.

5. FEGYVEREK
Jól becsomagolt arzenállal indulunk, de esés közben azért lehet lövöldözni.

SZAKASZOS ELŐREHALADÁS

De ne legyünk ilyen pesszimisták, tegyük fel, hogy épségben földet értünk, lent nem vártak ránk agresszív fritzek. Túl jól ebben az esetben se érezzük magunkat, hiszen még mielőtt nekilátnánk kitűzött feladatunknak, el kell jutnunk a találkozási pontra. Minden életben maradt társunk ugyanezt fogja tenni, és nélkülük nem sok esélyünk maradna a túlélésre, nemhogy a küldetés sikeres elvégzésére.

Természetesen a sorozathoz hűen most is lesz egy iránytűnk, amin mindig látszik a következő célpontunk, ám ezúttal ahhoz nem egy lineáris út vezet, lényegében rajtunk áll, hogy miként jutunk el oda. Mehetünk gyalog, vagy elköthetünk valamilyen járművet is – sőt a nagyobb hadműveletekben több száz tankot és egyéb gépet dobtak le óriási ejtőernyőkkel, és ilyenkor csak rajtunk áll, hogy felkutatunk-e egyet. (Ez utóbbi egyébként igaz az utánpótlással – munícióval és elsősegély-dobozokkal – teli ládákra is, melyek szinte a pályák bármelyik pontján landolhatnak.)

Itt kell mindenképpen megemlítenünk a kooperatív-módot, melyben akár négy játékos is együttműködhet (legalábbis a jelenlegi tervek alapján, a fejlesztők szerint lehet, hogy ezt nem tudják összehozni). Ilyenkor a játékosok együtt vannak a repülőben, egymás után ugranak ki, de előfordulhat, hogy egymástól igen messze érnek földet. Ilyenkor mindenki egyedül – vagy néhány gép-irányította társ segítségével – tör előre a megbeszélt helyre, és onnan már együtt lehet kommandózni. Ha valaki meghal, egy új egységeket hozó repülőn éled fel, és zuhanás közben jó eséllyel megpillanthatja cimboráit is, és ha jól irányítja az esést, akár közvetlenül mellettük érhet földet.

info
A z EA Los Angeles másik játékáról, a Battle for Middle-Earth 2-ről szerzett tapasztalatainkat a 34. oldalon olvashatod el.

A sérülési animációkat nem sebző fegyverekkel tesztelik, ez itt tehát a reakció egy vaktöltényes nyaklövésre

Hagyjál lógva Günter, avagy bebizonyosodott, hogy joggal húztak meg félévkor landolásból...

Az egyik fejlesztő legnagyobb élménye is ehhez kapcsolódik: mint elmondta, egyszer egy pajtába szorította be három német katona, és már az utolsó harcra készült, amikor a pajta tetejébe óriási lyukat robbantott egy kézigránáttal társa, majd ezen keresztül lassan leereszkedve már a levegőből leszedte a barátját szorongató nácikat. A tervek szerint a kooperatív-módba bármikor be lehet majd kapcsolódni, hiszen az itt használt megoldással már akkor is csatlakozhatunk társainkhoz, ha azok már a pálya felén is túl tartanak.

ÖRDÖGI NÉMETEK!

Mivel kis túlzással a pályákon bárhol földet érhetünk, alaposan át kellett dolgozni egyrészt a küldetések felépítését, másrészt pedig az ellenfelek viselkedését is. Az előbbit illetően az lett a megoldás, hogy feladatainkat több csoportba osztották, és a következőt mindig akkor kapjuk meg, ha az előzők közül mindet végrehajtottuk. Mondjuk leérkezés után fel kell robbantanunk egy lőszerraktárat, ki kell nyírni két szakasz őrjáratozó nácit, és fel kell gyújtanunk egy épületet – ezeket bármilyen sorrendben végrehajthatjuk, ránk van bízva, hogy miként manőverezünk a pályán. Ha megvagyunk ezekkel, megkapjuk a következő kupac parancsot. Ezzel a megoldással egyrészt biztosítják, hogy a játékos hatalmas szabadságot kap, másrészt pedig valamennyire így előre kitalált úton is lehet vezetni.

A mesterséges intelligencia átalakítása is igen fontos volt, már csak azért is, mert a levegőből induló küldetések miatt most nem lehet csalni azzal, hogy az ellenséges egységek csak akkor jelennek meg a helyükön, ha átlépünk egy láthatatlan vonalat. Ráadásul annak sincs értelme, hogy elrejtsék őket mondjuk egy fal mögött – hiszen itt földet érhetünk a fal másik oldalán is, vagy éppenséggel magán a falon is.

Ezért aztán egy teljesen új mesterséges intelligenciát kellett írniuk a fejlesztőknek, amely lényegében arra épül, hogy a katonák folyamatosan elemzik a környezetüket, és mindig ki tudják választani, hogy számukra melyik a legbiztonságosabb hely. A MoH:Airborne-ban ezért minden tereptárgynak megvan a maga előny-pontja – egy kőkerítés ilyen szempontból többet ér, mint

A német tiszt öltözete

Természetesen nem csak egyetlen fajta ellenfelünk lesz, de fő célpontjaink mindig a tisztek lesznek, az ő eliminálásuk alaposan meggyengíti ellenfeleinket.

1. GRÁNÁTOK
Az M24-es (stielhandgranate becenevű) nyeles gránát a németek rendkívül sűrűn használt fegyvere volt a világháborúban. A játékban valószínűleg ezeket vissza is hajigálhatjuk a feladónak.

2. OLDALFEGYVER
Bár a németek fegyvereit nem fejleszthetjük, a tiszti Luger pisztolyt érdemes felvenni, hiszen ez az egyik legpontosabb kézifegyver a játékban.

3. OLDALTÁSKA
Amikor egy térképet vagy haditervet kell megszereznünk, az oldaltáskás ellenfeleket kell keresnünk.

4. KIFOSZTHATÓ RUHÁZAT
A németeket amúgy is megéri átkutatni, hiszen sokszor így szerezhetünk új fegyvertápokat.

A 6 bevetés I.

Operation HUSKY

Idő: 1943. július 9. 23:30
Helyszín: Szicília, Olaszország
Az Olaszország elfoglalását célzó hadművelet első lépése Szicília elfoglalása volt. A 82-esek első bevetése volt ez az ugrás. Az erős szél miatt már a szállítórepülők sem tudták rendesen megközelíteni az ugrásra kiválasztott területeket, és persze a katonákat is messzire fújta a célpontoktól. Nagyjából a 82-esek fele érkezett meg időre a találkozópontokra, nekik a német erők figyelmét kellett magukra vonniuk, és ez olyan jól sikerült, hogy hajnalban egy igen erős német támadást sikerült kiprovokálniuk.

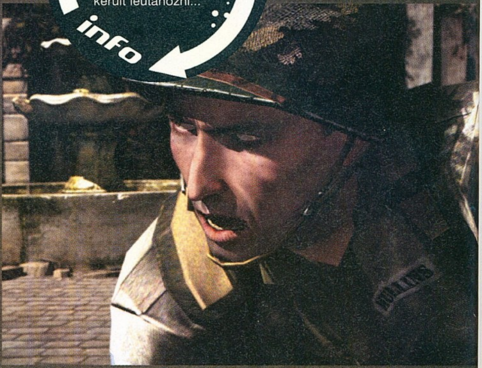
„MÁS MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS JÁTÉKOK EGYFAJTA „GREATEST HITS" JELLEGGEL LÁTOGATNAK EL A HÁBORÚ KÜLÖNBÖZŐ PONTJAIRA; MI INKÁBB EGY LINEÁRIS, DRÁMÁVAL TELI TÖRTÉNETRE KONCENTRÁLTUNK" – *Patrick Gilmore, producer*

mondjuk egy fa, ezért inkább a fal mögött fog menedéket keresni az adott karakter. Természetesen ennél azért bonyolultabb a rendszer, és a tereptárgyakat nem egyenként, hanem környezetükkel együtt veszi figyelembe az adott katona: ha tehát három ellenfél lövöldöz a fal másik oldaláról, akkor az nyilván alkalmatlan fedezéknek; egy fa pedig igen hasznos lehet, ha az egy sűrű erdőnek a része. Ráadásul a katonák meglehetősen messzire látnak, és nagy hatással van rájuk az is, ahogy az ellenfelek viselkednek – így aztán amikor a rendszer működik, a katonák folyamatosan mozgásban vannak, keresik az egyre biztosabb fedezékeket, fedezik egymást (mivel a katona nagyobb biztonságban lesz, ha társak védik, ő is védi társait, ez is része az egyenletnek, amely végül eldönti, hogy az adott pillanatban mit csinál), vagy akár menekülnek. Ha ez még nem lenne elég, ellenfeleink a hangokról felismerik fegyvereinket, és másképp közelednek, ha csak egy pisztollyal védjük magunkat, mintha egy gépfegyverrel szórnánk az áldást.

GRIMASZOLÁS, KATONASZOKÁS

Bár a képek alapján talán nem kell külön hangsúlyoznunk, hogy ezt a Medal of Honort már nem a Quake 3 motor hajtja, néhány mondatban azért ki kell térnünk a látványvilágra is. A Renderware motor (amelyet az EA tavaly megszerzett a Criterion felvásárlásával) legújabb, 4.0-s verziója dübörög a játék alatt, és tisztán látszik rajta, hogy elképesztő dolgokat lehet kihozni belőle – technológiai szempontból már az is lenyűgöző, hogy adott egy böhönc nagy pálya, és annak bármelyik pontján landolhatunk, bármiféle töltögetés nélkül.

info
A balra látható katona szolgált mintául a játék karaktereinek megalkotásakor - szerintünk egész jól sikerült leutánozni...



Nem bámul, Mullins, hanem takarodik vissza latrinát pucolni!

hogy a bokorban lapuló fickó az fritz vagy jenki – a tévedés pedig jó eséllyel halálos kimenetelű (valakinek mindenképpen). A katonák testtartásából azonnal látszik majd, hogy németek vagy ameri-

Azonban nem a shaderekre, mappingokra és egyéb látványos effektekre a legbüszkébbek a fejlesztők (bár ezekből is van egy szakajtónyi az Airborne-ban), hanem az animációkra. Minden ott kezdődik, hogy a német és az amerikai katonák a kiképzés során teljesen mást tanultak, ezért már az olyan egyszerű dolgokat különbözőképpen hajtják végre, mint a menetelés. Ez pedig már azért is fontos, mert nem lesz színkódos megkülönböztetés a játékban, sokszor igen messziről kell felismernünk,

A 6 bevetés II.

Operation AVALANCHE

Idő: 1943. szeptember 13. 12:00
Helyszín: Salerno, Olaszország

Két brit elterelő hadművelet is megelőzte ezt a támadást, amelyet a teljes meglepetés érdekében előzetes bombázás nélkül hajtottak végre – ám a német és olasz egységek mégis tudtak róla. A 82-esek feladata itt Nápoly kikötőjének bevétele volt, aztán pedig a találkozás a brit ejtőernyősökkel a Salerno környéki ókori romoknál. Az első sikeres órák után egy igen kemény német páncélos ellentámadást kellett túlélniük, ami annyira lelassította őket, hogy csak a következő napon tudtak egyesülni a britek tizedik hadtestével.

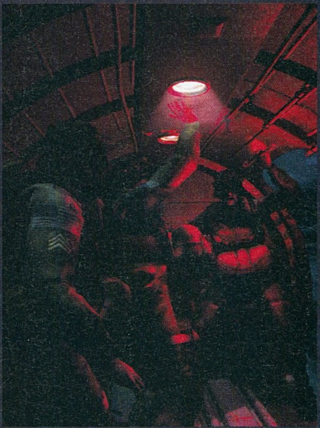
Operation DETROIT

Idő: 1944. június 5. 01:40
Helyszín: Normandia, Franciaország

A Detroit hadművelet a 12 szövetséges nemzet normandiai akciójának, az Operation Overlordnak volt az első lépése, ennek keretében a 82-eseket az Utah kódnevű part mögé, egy Sainte-Mére-Église nevű városka közelében dobták le. Feladatuk igen fontos volt: az N13-as sugárutat kellett lezárniuk az invázió hírére felkerekedő német utánpótlás előtt. Az apró várost a németek előző este felgyújtották, az égő épületek pedig kitűnően megvilágították az égből érkező amerikaiakat – már leérkezésük előtt 10%-ukat lelőtték. A várost végül öt órányi igen heves csatározás után sikerült bevenni; ez volt egyébként az első felszabadított település Franciaországban.

screenshotsztori

1. Minden küldetés egy katonákat szállító repülőben kezdődik, ahol a felettesünk egyrészt elmagyarázza, hogy pontosan mit is vár tőlünk a vezérkar, másrészt meg haverkodhatunk társainkkal. Néha különösebb gondok nélkül érünk el az ugrásig, máskor viszont komoly gondok is támadhatnak...



2. A veteránokat persze nem zavarja néhány kósza légvédelmi ágyú vagy vadászgép, tovább darálják az utasításokat.

3. Amikor igazán komolyra fordul a helyzet (mondjuk kilövik a pilótát, vagy a hajtóművet), megtörténhet, hogy valaki kiesik a gépből. Komolyabb baja nem történik (legfeljebb belefullad az óceánba, ha éppen Szicília felé repültünk).

4. Ha ezt látod, nincs sok választásod: rohanni kell az ajtóhoz, és kivetődni rajta! Ebben az esetben a következőkre kell számítani: használhatatlan térkép, semmi utánpótlás, hosszú kutyagolás, halott barátok.

kaiak, hogy feszülten keresik az ellenfeleket, vagy gyanútlanul mászkálnak... Főként a társakon tudjuk majd megfigyelni – bár lesz szuronyos fegyverünk, úgyhogy a közelharc is lehetséges – az új arcmimikát. Az EA ígéretei szerint ez mérföldekkel túltesz bármelyik konkurens játékon, köszönhetően a hangzatos Emotion-capture névre keresztelt eljárásnak. Ennek lényege, hogy a mozgásmintákat adó színészek arcát filmezik le, miközben azok különféle lelkiállapotnak megfelelő arcokat vágnak, kicsit mindent eltúlozva.

Ezeket egy erre kitalált programmal beviszik a játékba, és hozzácsatolják a karakterek arcvonásaihoz, így azok már rögtön tudják ezeket az extrém grimaszokat. Az igazi munka akkor jön, amikor ezeket beskálázzák és összevegyítik, így hozva létre a – várhatóan – realisztikus reakciókat. Így egyszerre többféle érzés lehet egy arcon, ráadásul ezek intenzitása is igen változatos lehet. Ha valakit meglőnek, feltűnik az arcán a düh és a fájdalom – de ez teljesen más arányban történik egy újonc és egy sokat látott veterán esetében. Ha már közel vannak a halálhoz, ezek mellé belépheti az elkeseredés, és elhatalmasodik a fájdalom, így aztán hiába lőnek ki egy ellenfelet, csak egy gyors, fájdalmas vigyorra telik tőlük. A kapott képeken látszik, hogy a dolog működőképes, de hogy ez a játékban – az átvezető jeleneteket leszámítva – mennyire lesz látható... nos, ezzel kapcsolatban vannak kétségeink.

„BÁR A JÁTÉKOT 2006-RA ÍGÉRIK, NEM CSODÁLKOZNÁNK, HA CSAK JÖVŐRE JELENNE MEG."

Call of Duty 3

Az Infinity Ward állást kínáló weboldalán tavaly elhintette, hogy már a CoD 2 megjelenése előtt elkezdték készíteni a harmadik részt. Tippelünk egy merészet: idén CoD 2 kiegészítő, jövőre CoD 3, aztán ez a ritmus folytatódik örökké.

MEDAL OF HONOR: A SZEREPJÁTÉK

Az ejtőernyőzés és a megreformált mesterséges intelligencia mellett a legjelentősebb újítás a fegyverek fejlesztése lesz. Nem kell félni (reménykedni?), nem megy el szerepjáték-irányba a sorozat, mindössze arról van szó, hogy a katonák imádták ilyen-olyan kiegészítőkkel felszerelni a fegyvereiket, és ez végre átkerül a játék-

A 6 bevetés III.

Op. Market Garden

Idő: 1944. szeptember 17. 20:00
Helyszín: Nijmegen, Hollandia
Minden idők leghatalmasabb ejtőernyős akciója keretében 20 ezernél is több katonát dobtak ki három szakaszban Hollandia fölött. A 82-esek két feladatot kaptak: a Grave, illetve a Nijmegen melletti hidak elfoglalását. A szakasz kisebb része a Maas folyón levő Grave hidat különösebb gond nélkül el is foglalták, ám a többieknek sokkal több gondjuk volt az északabbra levő Nijmegennel, hiszen azt a közeli dombokon beásott németek nagyon bevédték. Másnapra végül ezt is sikerült elfoglalni, ám ez nem sokat ért, mert a németek végül áttörtek az Arnhem melletti hídon, utolsó győzelmüket aratva a nyugati fronton.

Operation Autumn Mist

Idő: 1944. december 18.
Helyszín: Liége, Belgium
A Harmadik Birodalom utolsó nagy hadművelete az ardenneki ellentámadás volt, amelyet csak Eisenhower gyors helyzetfelismerésének következtében sikerült megállítani. A 82-eseket két nappal az offenzíva megkezdése után dobták le belga területen, ahol Rundstedt elit páncéloshadosztályának előrenyomulását kellett megállítaniuk Liége mellett. Bár ismét komoly veszteségeket szenvedtek, az ejtőernyősök végül teljesítették a feladatukat, így elérve azt, hogy a németek benyomulása a felszabadított területekre korántsem volt olyan széles, mint azt a Wacht am Rein hadművelet kitalálói tervezték.

Operation Varsity

Idő: 1945. március 24. 10:00
Helyszín: Wesel, Németország
Az egyik utolsó ejtőernyősöket is használó hadműveletre a Rajna-vidék elfoglalását célzó Fosztogatás hadművelet volt. A kizárólag az ejtőernyősökre vonatkozó Operation Varsity célja az ellenséges kommunikáció megzavarása volt, és a kemény ellentámadások, valamint a borzalmas terep (leégett erdők, térdig érő talajvíz) ellenére sikert sikerre halmoztak az amerikai és brit katonák. Az ejtőernyősöknek délutánig kellett kitartaniuk, amíg a skót gyalogság meg nem érkezett erősítésként. A valóságban ebben a hadműveletben a 82-esek nem vettek részt – túl kevés volt a repülő –, de ennek ellenére a játékban átélhetjük ezt a kalandot is.

Az életben amúgy is érdemes szerénynek lenni, kerülni a reflektorfényt, hát még ha ejtőernyős az ember

info: A valóságban a 82-esek nem vettek részt más hadműveletekben, így az utolsó küldetés várhatóan a fantázia szüleménye lesz.

ba. Ez természetesen csak a Szövetségesek fegyverei esetén van így; bár természetesen fel lehet venni a német puskákat is, azokat nem fogjuk dédelgetni.

Körülbelül 12 ilyen fejleszthető fegyver lesz, mindegyikhez legalább négy cuccot találhatunk; többek között fákra felakadt társak hulláinál, lelőtt németeknél, vagy széttörhető hordókban elrejtve (egy további ok, hogy tényleg kihasználjuk szabadságunkat és felderítsük az egész pályát). A Thompson gépfegyver fejlesztéséről a 23. oldalon találtok egy ábrát is, ahhoz már csak annyit tudunk hozzátenni, hogy egy teljesen feltápolt fegyver már csak azért is jó, mert ilyenkor mindig lesz nálunk egy a küldetések elején.

A kooperatív-mód mellett más multi várhatóan nem lesz a játékban (a fejlesztők szerint Battlefieldezzen, akinek az kell), de őszintén szólva ez után már talán senkinek nem fog hiányozni. A játékot elsősorban a következő generációs konzolokra, Xbox 360-ra és PS3-ra fejlesztik, de a PC-s verzió ezektől legfeljebb grafikájában fog különbözni (a képek részben egy korai PS3-as verzióból, másrészt pedig egy renderelt videóból származnak, aminek a tervek szerinti végleges változatot kellene megmutat-

PC Guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 40%
VÁRHATÓ SIKER BOMBASIKER

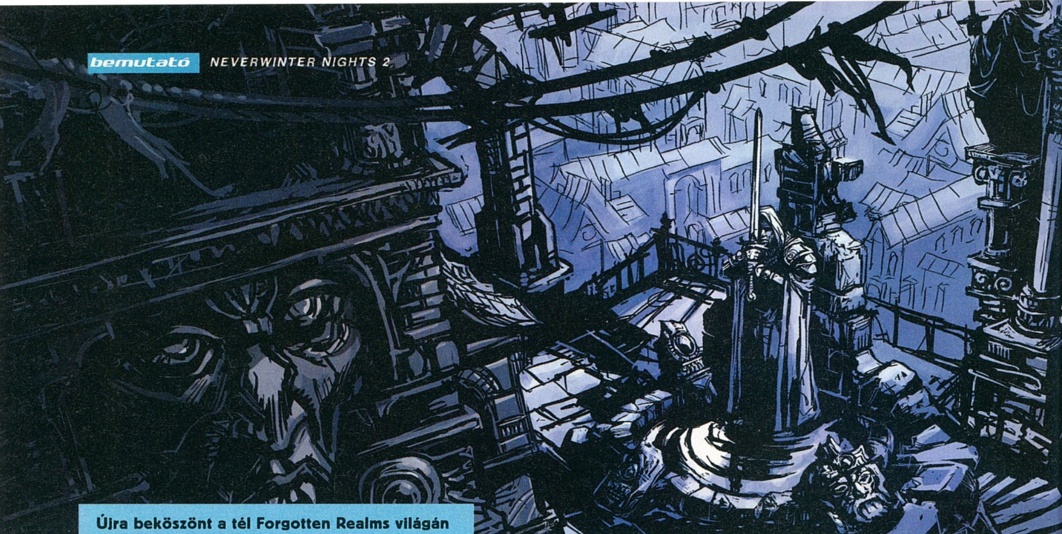
Sajnos kipróbálni nem volt módom a játékot, de a fejlesztők információi alapján így is bízhatunk benne, hogy nagyszerű lesz. Már csak azt kell kiderítenünk, hogy a PC-s verzió hogyan fog kinézni – erre az E3-on még visszatérünk.

GRATH

PRO: Minden téren rengeteget fejlődött, de különösen a grafikán és az AI-n javítottak sokat.

KONTRA: Nem lesz sima multiplayer? És csak hét küldetés? Más nem jut az eszünkbe...

2006. IV.



Újra beköszönt a tél Forgotten Realms világán

NEVERWINTER NIGHTS 2

írta · Jatfield

fejlesztő > obsidian kiadó > atari web > www.atari.com/nwn2

A mindössze három éve alakult csapat alapítói legendás alakok. A PC történelmének néhány legmeghatározóbb szerepjátékánál bábáskodó öt alapító célja, hogy korábbi cégükhöz, a Black Isle-hoz hasonló elismertségre tegyenek szert. Az Obsidian a KOTOR második részével már bizonyította erre való alkalmasságát (a játék hibái jórészt az időhiány miatt nem lettek kiírtva), és most a Neverwinter Nights 2-vel készül végleg megvetni a lábát a játékpiacon. Emellett még legalább két bejelentetlen szerepjátékon dolgozik.

Ígéretek. Egy-egy ilyen előzetesben gyakran talán több is szerepel belőlük, mint szabadna, és bizony nem is olyan ritka, hogy néhányuk „elfelejtődik", mire a sokak által – gyakran részben pont egy-két ilyen fogadalom miatt – áhított játék megjelenik. Vannak azonban csapatok, amelyeknek hajlamosabbak vagyunk többet is elhinni, és én ezek közé a fejlesztőgárdák közé sorolom az Obsidiant is.

A cég ugyan túl nagy múlttal nem büszkélkedhet, ám rengeteg jól csengő (és esetenként mulatságos) nevű fejlesztőt sikerült összegyűjteni. Az olyan arcok mögött, mint Fergus Urqhart, Ferret Baudoin, Chris Avellone vagy Eric Fenstermaker nem kisebb címek állnak, mint a Fallout- és Baldur's Gate-sorozatok, vagy a zseniális Planescape Torment. Így aztán méltán tekinthetjük biztos kéznek, azt, amely a Neverwinter Nights 2-t kalapálja, és bízhatunk benne, hogy – az ígéretnek megfelelően – a folytatás mindhárom területen felnő az elődhöz: így nem csak kivételes egyjátékos és multiplayer játékélménnyel szolgál majd, de a kísérletező kedvű játékosok kezébe olyan eszközöket ad, amelyekkel egyszerűen lehet bármilyen összetettségű kalandokat előállítani.

info

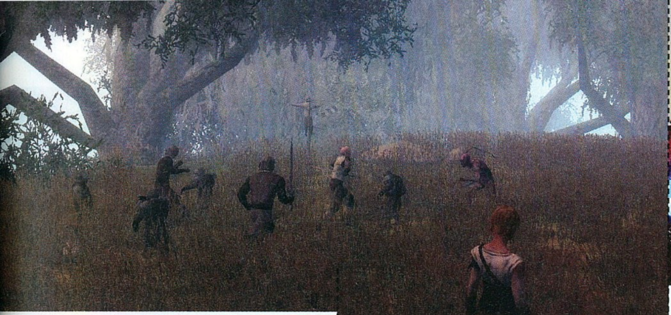
A z Obsidian által fejlesztett állítólagos három titkos játékról a hírekben, az Azt beszéli az egész város rovatban olvashatsz.

HOL LESZ, HOL NEM

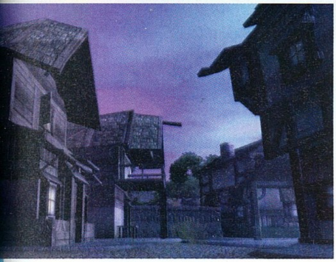
A jó szerepjáték egyik legfontosabb alapja azonban a történet, és ha annak kiötlésére évek és emberek tucatjai állnak rendelkezésre – ellentétben mondjuk egy alagsori D&D partival – jogosan magasak az elvárások. Az Obsidian pedig mindent meg is tesz ezeknek a teljesítéséért. Ugyan a fókusz nem (csak) ezen van, a fejlesztők mindent elkövetnek, hogy az egyjátékos kampány és annak története akár önmagában is megállja a helyét. A kor és a rajongók igényeinek megfelelően a cselekmény tekintetében a változatosság és a szerteágazó szálaké lesz a fő szerep.

A történet szerint a főhős unalmas életét (és faluját) az otthona környékét övező mocsárban lappangó ősi gonosz által felzavart rémségek dúlják fel, és a kérges tenyerű falubeliek minket bíznak meg a nagy feladattal, a város megmentésével. Mivel az eset nem oldható meg néhány kósza goblin kardélre hányásával, a fő cél nemsoká átalakul a háttérben húzódó érdekek, szereplők felderítésévé, később pedig ezen alakok megbúbolásává (jellemünktől függően karakterünk végső célja persze más és más lesz). Kivételes élményben lesz tehát részünk abból a szempontból, hogy ezúttal a hagyománnyal ellentétben nem küszködik memóriazavarokkal a játékos által irányított karakter, ez azonban nem jelenti azt, hogy nem kapunk szabad kezeket a képességek és tulajdonságok kialakításánál.

Nímand lápi parasztunknak a szokásos pontosztogatáson túl beszédes hátterek közül választhatunk egyet, melyek azon túl, hogy a világ többbi szereplőjének „hozzánkállását" is befolyásolják, képességeire is hatással lesznek (aki játszott az Arcanummal, annak ismerős lehet ez a megoldás). Amiatt azonban nem kell aggódni, hogy a karaktergeneráláskor belénk bújt kisör-



Az „oszd meg és uralkodj" elvét alkalmazva sérülés nélkül szerezhetünk komoly kincseket



dög hatására kreált, szökött fegyenci háttérrel felruházott drow hőst ezzel végleg elvágtuk a későbbi felemelkedéstől, a kor igényeinek megfelelően ugyanis tetteink határozzák meg majd elsősorban, hogy mennyire szereti a pórnép derék karakterünket (jellemünk sem választható lesz, hanem folyamatosan alakul). A sztori egyébként semmiben nem kapcsolódik az első részhez (legfeljebb annyiban, hogy a luskani háború ébresztette fel az új főellenséget, aki a King of Shadows névre hallgat), mindössze néhány kisebb jelentőségű karakter tér vissza, hogy a megszállott rajongók arcára mosolyt varázsoljanak.

Túl gyorsan persze nem tüntethetjük el csetléseink-botlásaink nyomait, a valóságnak megfelelően az Neverwinter 2-ben is könnyebb az út völgybe le, mint hegyre fel. Ez részben talán annak is köszönhető, hogy azok a helyzetek, melyek leginkább meghatározzák azt, hogy a világ többi lakója hogyan viszonyul hozzá – mint a beszélgetések, vagy a nem-játékos karakterekkel kapcsolatos döntések – meglehetős szabadsággal kezelhetők. Lé-

teznek ugyan a hagyományos szerepjáték-értékrendekbe illeszthető reakciók, de sötét szívű főhőssel is megjátszhatjuk a földre szállt angyalt, és nemes lovagunk is kelhet bal lábbal, hogy aztán tőle szokatlan hangnemben ossza ki az izmos karjára szoruló nyomorultakat. Akárcsak a monitoron innen, az őszinteség ösvénye gyakran a legrögösebb is, és néha még az angyali jellemű karakterek is megunhatják az áldásosztást, ingyenmunkát... Viszont nem marad el a büntetés sem, ha túlságosan elkalandozunk a karakterünk számára kijelölt úttól, így a fenti lovag példája könnyen eredményezheti képességeinek – időleges – csorbulását. Az istenek megvonják tőle a varázslatokat, speciális képességeket, és sokat kell küzdenünk, amíg megint elérjük a törvényes jó jelleműekre oly jellemző fényes aurát. A többi kasztnál – egyes papokat és a druidákat leszámítva – ennyire durva megkötések nincsenek persze, de az ezernyi tőlünk független szereplő a jellemünktől függően fog velünk bánni, így nagyon nem mindegy, hogy mikor mit teszünk...

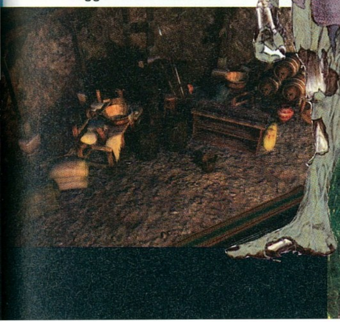
„A JÁTÉK LEGÉRDEKESEBB VONÁSA A FEJLESZTHETŐ, KARAKTERENKÉNT ELTÉRŐ VÁRKASTÉLY LESZ!"

KELL (VAGY NEM KELL) EGY CSAPAT!

Hasonlóan a csapat előző játékához, a Knights of the Old Republic 2-höz, a hozzánk csapódó szereplők, bár lényegében megmaradnak karunk meghosszabbításának és megtöbbszörözésének, aktív részesei a történetnek. A saját jellemüknek és a mi viselkedésünknek megfelelően viszonyulnak hozzánk és cselekedeteinkhez, és nemtetszésüket vagy éppen elégedettségüket ki is fejezik, sőt érzelmeik bizonyos fokig cselekedeteiket is befolyásolják majd. Nem mindenki rendelkezik viszont a miénkéhez hasonlóan erős jellemmel, ezért kellő kitartással akár változtathatunk is személyiségükön (olyan radikális változások nem lesznek, mint a KOTOR2-ben). Erre megfelelő alkalmat nyithat például az általuk kínált küldetések megfelelő elvégzése, hiszen e szereplők jól kialakított hátterei nem csak tájszólással, de esetlegesen meg nem oldott problémákkal vagy épp megmentendő rokonsággal is járnak.

Az Obsidian a munka megkezdése előtt igen helyeselhető módon magukhoz a játékosokhoz fordult segítségért, hogy mivel emelhetnék a Neverwinter Nights fényét az új epizódban, és az egyik leggyakrabban kritizált területnek a társak passzivitása bizonyult. Ennek megfelelően segítőink tekintetében az önállóságot helyezték előtérbe a fejlesztők, így sajnos ugyan elesünk a csapattagok szabad alakításának lehetőségétől,

A mezőn boldogan játszó pöttöm sárkányfajzatokat bátran üdvözöljük egy méretes tűzgolyóval



Remélhetőleg a végleges verzióban ennél azért élettel telibbek lesznek a városok

viszont igazi, személyiséggel felruházott útitársakat kapunk. Kalandozásaink helyszínein tíz szereplő várja, hogy csatlakozhasson a világmegmentő küldetéshez, akik közül egyszerre három kísérőt választhatunk ízlésünknek és taktikánknak megfelelően. Természetesen a nemjátékos karakterek önfejűsége azzal is jár, hogy előfordulhat, egyesekkel soha nem lesz alkalmunk együtt küzdeni, ez önmagában is alaposan megnöveli az újrajátszhatóságot.

A probléma az előző rész csatlósaival nem merült ki abban, hogy sekélyesek voltak, de sok panaszt kaptak amiatt is, hogy kevés beleszólása volt a játékosnak tevékenységükbe. A folytatásban ez többé nem okoz gondot, hiszen amellett, hogy ha kívánjuk, teljes körű irányítást kapunk a brigád felett, zsebeikben és hátizsákjukban is szabadon turkálhatunk, garantálva, hogy mindig a szerintünk legmegfelelőbb holmikat viselik (és persze így lesz helye a saját raktárunkba nem férő zsákmányoknak).

MIÉNK A VÁR

Az egyéniséggel rendelkező NPC-k természetes velejárója, hogy könnyen alakul ki kötődés a játékosban egy-egy szereplő iránt, és nem szívesen dobja szemétre a kifacsart bajtársat a történetben később felbukkanók kedvéért, de az Obsidian erre is szolgáltat megoldást. Birtokossá is válhatunk ugyanis a játékban: szert tehetünk egy erődre, melyben felhalmozhatunk minden földi jót, amit kalandozásunk során felmarkoltunk, és ez alól bizonyos esetekben egyes karakterek sem képeznek kivételt: akár James Bond Q-ját megszégyenítő háttérintézményt is felállíthatunk saját fegyverkováccsal vagy mágiakutatóval. Bár túl sok részlet – egyelőre – nem ismert még erről az újdonságról, a fejlesztők azzal kecsegtetnek, hogy karakterosztályunkhoz illő birtokunk a történetben is szerepet játszik, sőt befektetési célként és – ha egy kicsit is hasonlít a való életre – feneketlen pénztemetőként szolgál majd zsákmányolt aranyaink számára. Ide térhetünk vissza pihenni, de előfordulhat, hogy a megfelelő ismertséggel rendelkező hőst itt találják meg a bajbajutottak egy-egy küldetéssel – vagy éppen itt kopogtat be az imént levert gonosz pap teljes szektája némi csevegésre.

A babérokon való ücsörgéshez persze először szert is kell tennünk rájuk, és az Obsidian ezen a téren is kiemelkedőt szeretne alkotni. Játékmenet tekintetében elsősorban a harc fog tevékenységünk középpontjában állni, de azért attól sem kell félni, hogy a 80 különféle rémség beleink földre omlása lesz az egyetlen látvány, amin szemünket legeltetjük a három fejezetre osztott, körülbelül hatvanórányi játékidő alatt. Bár a vérszagra táguló orrlyukú játékosoknak is kiváló játszótér lesz a NWN2, a fejlesztők a szerepjáték-történelem legösszetettebb párbeszédeit ígérik, és olyanoktól, akik mögött olyan címek állnak, mint a bevezetőben említettek, ez nem kis súlyú kijelentés.

info

Az első részhez modokat a nwvault.ign.com címen lehet letölteni. A legjobbakat a shop.bioware.com címen szerezhetjük meg, pénzért.

Sajnos a fejlesztők meglehetősen szűkmarkúan bánnak a szavakkal, amikor konkrét példákról van szó, de arra is ígéretet tettek, hogy nem fogunk a szerepjátékok rákfenéjét jelentő dögunalmas és időhúzó mellékküldetésekkel találkozni. A főszereplő hős, és nem futár, ennek megfelelően csakis hozzá méltóan fontos okokból nyargalja be a tekintélyes méretű játékteret – ráadásul nem is rágcsálóirtó, így patkányokat sem fogunk borospincékben letaposni.

Csináld magad kalandok

Ugyan saját bevallásuk, és az eddigi információk szerint az Obsidian új fejlesztése a megszokott stílusú RPG-k rajongóinak minden igényét kielégíti majd, nem feledkeztek meg a Neverwinter Nights talán legfontosabb újításáról, a ToolSet nevű pályaszerkesztőről sem, mely lehetővé tette, hogy jóval a hivatalos küldetések befejezte után is legyen miért a játékhoz nyúlni. Olyannyira nem, hogy vették a fáradtságot, és az egészet újraírták. A lelkes modkészítők tulajdonképpen minden eszközt megkapnak, ami a fejlesztők rendelkezésére állt, ráadásul az ígéretek szerint sokkal könnyebben kezelhető módon.

És hogy milyen eszközt kapnak a kezükbe vállalkozó kedvű játékostársaink? Egy leggyakrabban az Access-hez és a Photoshophoz hasonlított egyszerű, ám szabadon bonyolítható, több ablakos – akár két monitoron keresztül is kezelhető – felületet, melyen keresztül szinte teljes szabadsággal vezérelhető a játék minden aspektusa. Megszabadultak a korábbi, elemekből építkező tájépítéstől is, ezentúl textúrákkal festhetjük meg a terepeket, akár többel is egyszerre. Hasonlóan egyszerű az épületek, de a növényzet és a domborzat kialakítása is, sőt mivel a szerkesztő a játék engine-jét használja, akár azonnal le is ellenőrizhető a tevékenység eredménye. A modkalapálók kezébe került a játék kezelőfelülete is, az általuk kreált skinekkel garantálhatják, hogy semmi sem töri meg a megcélzott hangulatot. Bár a játék minden előre elkészített eleme elérhető, módosítható és variálható, saját effektek, varázslatok, vagy szörnyek is létrehozhatók, amik a fejlett scriptelő rendszernek hála mindig úgy viselkednek, ahogy alkotójuk azt megálmodta. Az pedig már nem az Obsidianon múlik, hogy legyen, aki a kezébe fogja az eszközöket. Remélhetőleg az új rendszer népszerűsége a régiéhez lesz fogható, és az egyszeri játékosnak csak a keresőkbe beírandó kulcsszavakat kell kitalálni, hogy új modulok végtelen sora kínáljon érdekesebbnél izgalmasabb kalandokat...

Ne felejtsétek el gyerekek, a disznó csak azért hörög ilyen vadul, mert ő is megijedt tőletek

Nem csak a kardélre/nyílhegyre/tűzlabdavégre hányható borzalmak, de a karakterek változatosságának határa is a csillagos eget verdesi, és ez a fejlesztők szerint a D&D 3.5 verziójú szabálykönyvének köszönhető, én pedig tudatlan vagyok ahhoz, hogy e véleményüket felülbíráljam. Az biztos, hogy a rendszer mind a 11 karakterosztálya – és alosztálya, képessége, tulajdonsága, varázslata – rendelkezésre áll majd (a maximum szint a húszas lesz, de a kiegészítő(k)ben e fölé is erősödhetünk). Sőt egy kiegészítőből megkapjuk a boszorkánymestert is, aki egy különleges szellemidéző varázslómester lesz.

„A LEGFRISSEBB KIADÁSÚ D&D MINDEN ÚJÍTÁSA SZEREPEL MAJD A NEVERWINTER NIGHTS 2-BEN."

Azoknak sincs ám oka csüggedésre, akik álmai autójának műszerfalát nem szőrös dobóikozaéder díszíti a képzelt kazamatákban átélt kalandok emlékére, a Neverwinter Nights 2 tudniillik számos kényelmi funkcióval szolgál a karakterstatisztikák bűvkörén kívül élőknek: karaktergenerálástól a szintlépéseken át a magasröptű dialógusokig mindig lesz lehetőség egyszerűsített megoldás választására (megjegyzem, valószínűleg a játékélmény mélységének radikális csökkenése árán – de hát valamit valamiért, hogy egy szép közhellyel éljek).

ELECTRONIC SUPERSONIC

Természetesen nem kell teljesen laikusnak lennünk ahhoz, hogy elsőre ne a végtelen karakterlapok böngészésének lehetőségét lássuk meg a játékban. Sőt ez kifejezetten nehéznek tűnhet akár egy-két kép megpillantása után is. A játék gyönyörű, és ez nem kevés munkát jelentett az Obsidian fejlesztői számára, akik addig gyúrták az Aurora engine-t, míg arra már saját szülei sem ismernének rá – ennek örömére gyorsan át is nevezték a friss jószágot. Így aztán az Electron engine által renderelt vizeket fodrozza a szél és az eső, a fegyverek és páncélok fémfelületein tükröződik a mocsár lidércfényeinek derengése, a napsütötte mezőn HDR emeli a kankalinok fényét, a pincék mohos felületeit pedig a normal mapping teszi hihetőbbé. A következő generációs látványra a koronát pedig a napszakok váltakozásának megjelenítése teszi fel, melynek során élethűen nyúlnak az árnyékok, változnak a fények és suhannak a felhők az égen.

Ígéreteink tehát vannak szép számmal, amiket bizonyítva még azok a kiválasztottak sem láthattak, akiknek volt alkalma élőben megtekinteni a félkész verziót. Keveset tudunk a többjátékos módról is azon túl, hogy a teljes történetet végig lehet majd játszani hús-vér társakkal, ismét magunkra ölthetjük a Kalandmester szerepét, és hogy haladva a korral a fejlesztők az MMORPG-k kezelőfelületéhez nyúltak ihletért. Mégis, legyen az a játék készítőinek lelkesedése, vagy pusztán a nevük, amiért bízunk benne, de úgy tűnik, a júniusra ígért Neverwinter Nights 2 már önmagában garancia arra, hogy a szerepjátékok rajongói sokkal szebb idők elé néznek 2006-ban, mint a tavalyi vagy a tavalyelőtti ínséges esztendőben.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	ESÉLYES LEHET

Ha az Obsidian megtalálja az arany középutat a szórakoztatásra koncentráló, és a száraz D&D-szimuláció között, az Neverwinter Nights 2-ből az utóbbi évek legjobb RPG-je sülhet ki. Én már alig várom a virtuális kalandokat!

JATFIELD

PRO:
Végre egy RPG!

Ráadásul szép is, okos is, editor is jár hozzá – csak el ne rontsák...

KONTRA:
Izgulunk, hogy a KOTOR2 hibái itt ne köszönjenek vissza; inkább halasszák el kicsit a játékot.

2006. II.

REAL TIME STRATEGY

E cikk megszületése kizárólag a kiadók buzgó PR-osainak köszönhető: elsőként az EA dobott meg minket egy csak multiban játszható Battle for Middle-Earth 2-vel, aztán a LucasArts tette ki az Empire at War demóját a netre, aztán a Stormregion hívott meg minket Rush for Berlin-nézőbe, és akkor még nem is ejtettünk szót arról, hogy tucatnyi más stratégiai játék készítői bombázták postafiókunkat új, és szebbnél szebb előzetes képekkel és videókkal. Ezután nem volt mit tennünk: kedves szobagenerálisok, fogadjátok szeretettel nyolc oldalas RTS-összefoglalónkat!

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

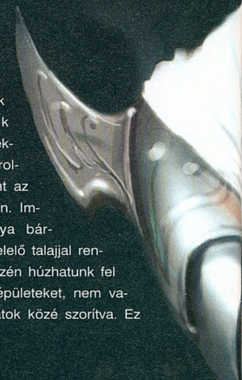
fejlesztő > ea la kiadó > electronic arts megjelenés > 2006. első. negyedév írta · GregS

Az EA felmérései szerint a Gyűrűk Ura világában játszódó első RTS-ük számtalan olyan laikust nyert meg a valós idejű stratégiai játékok műfajának, akik addig rá se bagóztak erre a stílusra. A mindenki számára könnyű játszhatóságot sajnos a kicsit is komolyabb stratégák számára túlzott egyszerűsítésekkel – alig pár egységtípus, teljesen behatárolt játékmenet – érték el, de az óriáskiadó fogadkozott, hogy a játék folytatásában továbblépnek, és gyakorlott RTS-játékosok számára is kihívást jelentő programmal lepik meg a világot.

Ennek részeként alaposan kibővített többjátékos módot is kilátásba helyeztek, amit mi ugyan az első rész ezen feléről szóló nagyzoló, de végül erősen túlzónak bizonyuló ígéreteire emlékezve szkeptikusan kezeltünk. Az EA bizonyítandó, hogy ezúttal tényleg komolyan gondolja a többjátékos támogatást is, a kiválasztott újságírók, és pár héttel később a játék előrendelői számára lehetőséget biztosított a játék internetes többjátékos módjának tesztelésére. Az óriáskiadó ezúttal sem tudott maradéktalanul meggyőzni bennünket, hogy a Battle for Middle-Earth 2 lesz a multiplayer csatározások új non plus ultrája, de hogy az új játékelemek és újítások egyjátékos módban maradéktalanul működni fognak, abban teljesen biztosak lehetünk.

EGY BAL(HO)ROG A TESZTERNEK

Sajnálatos módon az általunk tesztelt bétaverzióból pont a többjátékos rész új játékmódjai maradtak ki. Ingerlően ott trónolt a többjátékos menü alján számos opció, de ezekre egyelőre nem lehetett kattintani, így sajnos nem tudhattuk meg, hogyan is fog működni az online rangsorolási rendszer, a sok pályán átívelő, hatalmas hadjáratok, az online War of the Ring mód, vagy a szintén roppant ígéretesnek látszó netes kooperatív lehetőség. Egyedül az egyszerű deathmach üzemmódot tudtuk kipróbálni a két választható oldal valamelyikén (a végleges programban hat csoport kap helyet – aki ezekről, valamint az egyjátékos módokról bővebben szeretne olvasni, annak a 2005/09-es számunkat ajánljuk), és azt is csak néhány pályán. Sebaj, a játékmenetet érintő változások feltérképezésére ez is bőven elegendőnek bizonyult.



Hatalmas megkönnyebbülés, hogy építkezéseink nincsenek teljes mértékben behatárolva úgy, mint az első részben. Immár a pálya bármely, megfelelő talajjal rendelkező részén húzhatunk fel bázisokat, épületeket, nem vagyunk korlátok közé szorítva. Ez

ugyan nem jelent semmi előrelépést akár csak a Warcraft 1-hez, vagy a lassan tizenöt éves Dune 2-höz képest sem, ám mégis jelentős fejlődés a BfME lekorlátozott építkezési rendszeréhez képest. A nyersanyagrendszer terén nem kell forradalmi újdonságokra számítanunk: a pálya megfelelő domborzattal rendelkező részein letehetjük az adott fajra jellemző pénzgyártó épületet (farmot, bányát stb.), ami azután folyamatosan ellát bennünket a játék egyetlen általános erőforrásából egy bizonyos mennyiséggel. Bármennyi ilyen épületet lepakolhatunk, de hatékonyságára igen jelentős behatással vannak a domborzati viszonyok, de főleg a többi hasonló épület közelsége. Egy második bánya a régitől néhány méternyire alig harmincszázaléknyi hasznot fog hajtani számunkra, míg ha ugyanezt három képernyővel odébb tesszük le, akár háromszor több pénzhez is juthatunk. Ez a metódus ugyan ideális a támadó, expanzív játékformák érvényesítésére, valahogy mi mégsem tudtuk összeegyeztetni a játék másik fő újításával, a várépítéssel.

info

Az EA X360-ra is kiadja a Battle for Middle-Earth 2-t, kíváncsian várjuk, hogyan oldják meg a kezelést kontrolleren...

VÉDD MAGAD!

A Battle for Middle-Earth 2 erősen épít igen masszív fő épületünkre, erődítményünkre. Magát a várat is számos igen erős védekező funkcióval ruházhatjuk fel, de érdekes módon egy gombnyomással felhúzható várfalainkból is kialakíthatunk védekező, illetve visszatámadó fejlesztéseket: főleg különböző távolsági, mozdíthatatlan, ostromszerű „ágyúkkal" és toronyféleségekkel szerelhetjük fel őket, amik aztán hatalmas pusztításra képesek az ellenség soraiban. Igen ám, de a normális nyersanyagáramláshoz rengeteg bányára lesz szükségünk, ezekből egyszerűen képtelenség mindet elbarikádoznunk, és természetesen hadsereget sem tarthatunk az összesnél.

Glorfindel egymagában akarja elintézni a hadseregnyi goblint

Ennek megfelelően a multiplayer csatározásaim túlnyomó része azon dőlt el, hogy ki tudta minél gyorsabban kiiktatni az ellenfél őrizetlenül hagyott nyersanyagforrásait. Erre a módszerre sajnos az egyes népeknél a nyersanyag kitermelő épületet igénybe vevő „alagútrendszer" (egy ilyen bányába/farmba bepakolva egy kupac katonát, bármelyik másikban kiszedhetjük őket) sem kínált megfelelő megoldást, sőt. Nem egyszer fordult elő, hogy még éppen csak beinduló gazdaságomat tönkretette pár csapat, a gyorsan mellém telepített alagútrendszeren keresztül villámgyorsan bázisomba juttatott katona, és alig néhány perc alatt vége volt az egész játéknak. Persze ilyesmire szinte biztos, hogy nem lesz példa egyjátékos módban, sőt ott valószínűleg igen jól fog működni a rendszer: már előre könnybe lábad szemünk a gyönyörtől, mikor elképzeljük, hogy fogunk – akár barátunkkal vállvetve – irtózatos, a gép által vezényelt seregeket visszaverni szisztematikusan felépített, megtörhetetlen védelmünkkel. Nem csodálkoznánk, illetve nagyon örülnénk, hogy ha a következő rész esetleg eme ostromlehetőség kibővítésének irányába menne el, egyfajta Stronghold-szerű játékot eredményezve.

A megemelt egységszám és az új fejlesztések kellemesek, de azért az oldalanként – egyelőre – mindössze nyolc fajta harci egység (plusz a hősök) nem vágtak földhöz bennünket. A Warhammerhez hasonlóan továbbra is csapatokban kommandírozhatjuk katonáinkat, és egyenként fejleszthetjük fel a hadosztályokat, némiképp reálisabb árakért, mint az első BfME-ben. Az egységeinket kezelő mesterséges intelligenciával és az útkereséssel immár nem volt semmi komoly kifogásunk, a látvány és a zenei aláfestés pedig továbbra is csodálatos – izzasztotta is a tesztgépet rendesen.

A KALAND FOLYTATÓDIK

A játék újításai szinte kivétel nélkül pozitívak, de egyelőre mi nem látjuk, hogyan is fognak mindezek sikeresen működni többjátékos módban. Ellenben alig várjuk már, hogy végre megismerhessük és végigjátszhassuk a könyvtrilógiában is említett messzi északon folyó harcokat. Ha más nem is, ez biztos feledhetetlen élményt fog biztosítani, immár nem csak a Gyűrűk Ura rajongók, de a komolyabb stratégák számára is. Ha meg multiplayer, akkor kooperatív-mód – az biztos zseniális lesz!

COMPANY OF HEROES

fejlesztő > relic kiadó > thq megjelenés > 2006. harmadik negyedév irta · JuliuS

A „Hősök társasága" egy szakasz katona útját kíséri nyomon a normandiai partraszállástól a teljes európai hadszíntéren át, ám az ilyenkor általános felületes kerettörténet és a pályákon átvihető, egyre inkább tapasztalatot szerző egységeken túlmutatva, a jóval nagyobb beleélést elősegítve, emberközeli módon mutatja be egységünk tagjainak életét. Az alakulatot alkotó, mindenféle harctéri tapasztalatok híján lévő zöldfülű társaság a szemünk előtt válik harcedzett veteránok jól összeszokott csapatává. Az egészet úgy kell elképzelni, mint amit a Brothers in Arms megvalósított a taktikai FPS-ek területén, csak persze itt jóval nagyobb taktikai szabadságunk lesz.

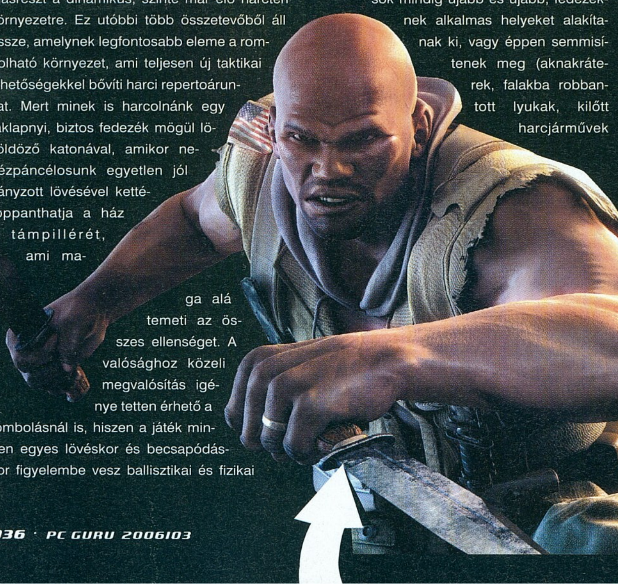
A fejlesztők nem túl szerény célja, hogy a Company of Heroes mérföldkő legyen az akció-stratégiák műfajában, új szintre emelve a kategória játékainak minőségét (erre a tapasztalatok szerint minden esélyük megvan, gondoljunk csak a forradalmi Homeworldre, vagy a Warhammer 40K sikerére).

info

A Relic X360-on egy világháborús akciójátékon is dolgozik, és az új pletykák szerint az Outfit valamikor PC-n is megjelenik.

Mindezt két dologra alapozzák, egyrészt a Panzersszel kényeztetett szemek számára is gyönyörű, FPS-eket megszégyenítő, saját fejlesztésű Essence grafikus motorra – amit stratégiákban még nem látott színvonalú fizikai modellezés egészít ki –, másrészt a dinamikus, szinte már élő harctéri környezetre. Ez utóbbi több összetevőből áll össze, amelynek legfontosabb eleme a rombolható környezet, ami teljesen új taktikai lehetőségekkel bővíti harci repertoárunkat. Mert minek is harcolnánk egy raklapnyi, biztos fedezék mögül lövöldöző katonával, amikor nehézpáncélosunk egyetlen jól irányzott lövésével kettéroppanthatja a ház támpillérét, ami maga alá temeti az összes ellenséget. A valósághoz közeli megvalósítás igénye tetten érhető a rombolásnál is, hiszen a játék minden egyes lövéskor és becsapódáskor figyelembe vesz ballisztikai és fizikai szempontokat is, a lövés távolságát és irányát, továbbá azt sem hagyja figyelmen kívül, milyen anyagból van az eltalált célpont. Ráadásul a terep szabad alakításának köszönthetően sohasem lesz kétszer egyforma a pálya, mert a környezetben véghezvitt rombolásunk okozta változások mindig újabb és újabb, fedezéknek alkalmas helyeket alakítanak ki, vagy éppen semmisítenek meg (aknakráterek, falakba robbantott lyukak, kilőtt harcjárművek roncsai, épületek ablakán bedobott robbanószerek – mindenki el tudja képzelni, mindezek hogyan befolyásolják folyamatosan az alkalmazandó taktikát).

A CoH az egyjátékos módra koncentrál (bár tartalmazni fogja a 2-8 személyes multi partik lehetőségét is), és ennek legnagyobb buktatóját alaposan feltuningolt mesterséges intelligenciával próbálja ellensúlyozni. Embereink (és persze ellenségeink) útkeresése, taktikai feladatmegoldó képessége, és az említett terepváltozásokhoz történő alkalmazkodókészsége szintén etalonnak számít majd a csapatalapú taktikai játékok műfajában, legalábbis az elhangzott ígéretek szerint.



Szép dolog a politikai korrektség, de '44-ben az amerikai hadseregre nem volt jellemző

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

fejlesztő > black hole kiadó > namco
megjelenés > 2006. negyedik negyedév

írta · Grath

Az elképesztő grafikájú Mark of Chaost egyelőre hihetetlen intenzitással óvják ördögi fejlesztői, így nem tudtunk a program közelébe férkőzni, hogy személyesen is kipróbáljuk. Az új képek, és az igen szűkösen csepegtetett új információk azonban meggyőzőek: minden jel arra mutat, hogy ez a játék nagyobbat fog robbantani, mint bármilyen korábbi magyar alkotás!

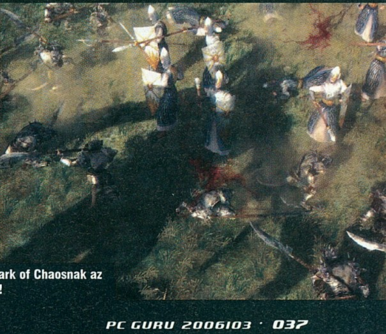
A táblás Warhammer kedvelői bizonyára örömmel fogadják, hogy minden, amit a szabálykönyvekből ismernek, itt is jelen lesz: ugyanaz a világ, ugyanazok a fajok, az egységek, és ugyanolyan monumentális viadalokat vívhatunk majd a monitoron is. Sőt az igazi megszállottak a beépített szerkesztőben kedvükre pingálhatják egységeiket, különös tekintettel azok zászlóira (természetesen ezek multiba is átvihetjük, így a klánoknak igazi egyenruhája lehet).

A játék egy, az építkezést szinte a végsőkig elhanyagoló RTS lesz, ahol a négy fajt (emberek, elfek, patkánylények, azaz skavenek, valamint a káosz erői) irányíthatunk egy kellemesen hosszú – és remélhetőleg ugyanilyen izgalmas – sztorit végigjátszva. Természetesen a világ többi népe is megjelenik, ők egyfajta szabad zsoldosként jelennek meg, és néhány tiltott kombinációt leszámítva bárkivel felfogadhatjuk őket (a vámpírok például várhatóan nem fognak az elfekkel együtt csatába vonulni, a goblinokat viszont mindenki a frontra hajthatja).

info

A játék videóit ezúttal is a Digic Pictures készíti; ez tehát azt jelenti, hogy LaaYosh is vörös szemmel rendereli a démonokat...

A játék igencsak épít a hősökre, belőlük rögtön három különböző típust különböztethetünk meg, akikkel egyébként párbajozni is lehet majd. Egy másik sajátos vonása a Mark of Chaosnak, a főellenfelekkel vívott csaták megjelenése; ilyesmire nem volt eddig példa RTS-ekben. Az egyik pályán például egy idomtalanul hatalmas skaven „megapatkányt" kell legyőzni, amelynek hájas teste vagy tízszer akkora, mint egy páncélos lovag.



Már most kiosztottuk a Mark of Chaosnak az "év vérfröccsenése" díjat!

SUPREME COMMANDER

fejlesztő > gas powered games kiadó > thq megjelenés > 2006. harmadik negyedév irta • Julius

Chris Taylor. Több ezres robotseregek. Hatalmas gépi parancsnokok. Nem, sajnos még nem a Total Annihilation 2-t mutathatjuk be, hanem ennek spirituális testvérét, a Supreme Commandert. Ez pedig még így is igen jó hír, hiszen a TA egy kultuszjáték lett, amelyről bátran elmondható, hogy megreformálta az egész RTS-műfajt. Sajnos az eladások ennek ellenére sem érték el a kiadó vágyálmait, így Chris szomorúan lelépett az épp a csődbe menetel felé haladó fejlesztőcégtől, és időlegesen átállt a Microsoft-istállóba, hogy búfelejtőként összeüssön egy Dungeon Siege-et, aztán egy másodikat is. A végre bekövetkező siker nyomán sem állt le, egy project erejéig átigazolt a THQ karámjába – ez az a játék, melyről tulajdonképpen ez a fél oldal szól.

Hogy mit nyújt majd nekünk a Supreme Commander? Kis túlzással pont azt, amit a TA, maximum kissé könnyebben fogyasztható vonalon. A történet szerint a jövőben három frakció próbálja meg megkaparintani magának a saját kis szeletét a galaxis feletti uralom tortájából. Lényegében ezúttal is ember embernek farkasa (cyborgja?), hiszen mindhárom nép a homo sapiens egyik változata. Vannak a 100%-os humánok, kegyetlenek, elnyomóak, agresszívek – egyszóval olyanok, mint mai megfelelőik, csak tankjaik nem robbanó lövedéket szórnak, hanem lézert és plazmát. Aztán ott vannak az éteri, békeszerető emberek, akik egy messzi bolygón némi fajfertőzés keretében elkeverték genetikai örökségüket egy idegen fajjal. Ők – egyébként az Aeon névre hallgatnak – lebegő, kecses suhanókkal vonulnak harcba, természetesen a béke érdekében. Az utolsó nép a félembereké; és ezen jelen esetben cyborgokat kell érteni, változó robottartalommal. Amikor kiválasztottuk a nekünk való népcsoportot, két rétegben zajlik maga a játék: egyszer egy taktikai képernyő segedelmével húzgálhatjuk az egységeinket, hogy azután bekerüljünk a taktikai képernyőre, ahol a konkrét csatákat kell megvívnunk. Gondoljunk a Total War-szériára, csak a légiók helyére tegyünk robotokat, és felejtsük el az adókat.

Bár a csatáknak a környező galaxisok sok bolygója ad helyet, az egyes küzdelmek hagyományos módon három szinten zajlanak: a levegőben vadászgépek vonulnak fel, hogy egy-egy protontorpedóval fenéken billentsék a gaz ellenfelet, a szárazföldön tankok, gyalogság, és nehéztüzérség lépked, míg végül ott van a vízi harc, ahol anya- és apahajók ontják a halált... Nem kell persze megijedni, a „gyalogságot" – akár a játék szinte összes egységét – gépek, robotok jelentik. Minden bizonnyal ez a játék méltó lesz a nagy elődhöz, és pár ügyes fogással azoknak is fogyaszthatóvá varázsolják, akik nem is mertek hozzáfogni az első blikkre kissé átláthatatlan elődhöz.

irta • Julius

FACES OF WAR

fejlesztő > best way kiadó > ubisoft megjelenés > 2006. negyedév

A kalandos előéletű Faces of War (korábban Outfront 2, egyébként meg a Soldiers: Heroes of WWII folytatása) alapos gatyába rázáson esett át, miután a projectet a Codemasterstől átvette az Ubisoft. Azt már a Company of Heroes révén tudjuk, mi kell egy nyugati fejlesztésű második világháborús RTS-hez, nézzük hát meg, miben követi és miben képzeli másként a megoldást az orosz Best Way. A történet nyilván ugyanaz, de itt kevésbé kidolgozottak, „élők" embereink (akikből összesen 12 lehet alánk rendelve), így nem kötődünk annyira a szereplőkhöz, cserébe viszont mind a három, a játékban szereplő résztvevő fél – szövetséges, német, szovjet – oldalán hadrendbe állhatunk (ez rögtön három hadjáratot jelent).

A szokásos gyalogos, gránátos, mesterlövész, szanitéc felállás kiegészül a lángszórós katonával, aki elévülhetetlen érdemekkel rendelkezik ellenséges épületek „kifüstölésében". Míg a CoH-ban egy fő megbízatásra koncentrálunk, a

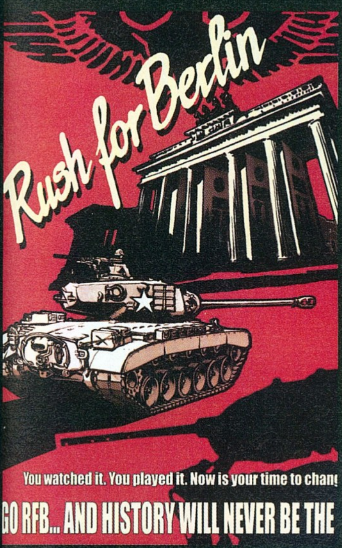
A tereprombolás a legújabb divat a stratégiák körében

Faces of War komplex, kiegészítő feladatoktól hemzsegő küldetéseket kínál.

Ők is nagy gondot fordítanak a részletgazdag megjelenítésre, bár a grafikus motor némileg elmarad a CoH látványvilágától. Ugyanúgy rombolható viszont a környezet, amit itt is kihasználhatunk taktikánk meghatározása során. Amiben még erősebb lehet a Faces of War társainál, az a csapatot irányító intelligencia. Az ígéretek és az eddig látottak alapján itt mindent felülmúló ügyességgel vetik bele magukat a harcokba embereink, vigyáznak egymás és saját maguk testi épségére, és hajtják végre a kapott utasításokat. Ennek ellenére lehetőségünk lesz közvetlenül utasítani, sőt irányítani is egy-egy katonánkat.

RUSH FOR BERLIN

fejlesztő > stormregion kiadó > cdv megjelenés > 2006. második negyedév írta · Grath



Már régóta piszkáltuk a Stormot, hogy engedjenek minket vissza a Rush for Berlin közelébe, hiszen amit pár hónapja láttunk, az korai állapota ellenére igen meggyőző volt. Kérésünket végül azzal a megkötéssel teljesítették, hogy csak egy ember mehet át, az is csak az orosz kampány első két pályáját nézheti meg, és az irányító egér is az ő kezükben marad. Sebaj, azt megígértettük velük, hogy egy hónap múlva visszaengednek minket, és mivel akkor csapatosan megyünk vissza, várhatóan a játék minden titkáról leránthatjuk a leplet.

Mint azt NSZF elmondta, a fő cél a változatosság volt: minden küldetésnek kell valami egyedit, valami újat nyújtania. Az első orosz pályán például néhány tankot kell éjszaka navigálnunk egy befagyott tó környékén. Ezeket nem tudjuk közvetlenül irányítani, hanem gyalogosainkkal kell hatalmas farakásokat begyújtanunk, ezek fényét fogják követni bátortalan páncélosaink (persze rengeteg ilyen „lámpás" van rossz helyen, úgyhogy nem éri meg ész nélkül gyújtogatni).

A második pálya egy gyönyörű, őszi erdőt mutatott, ahol egy németek által működtetett bányát kellett szabotálnunk. Itt mehettünk volna taktika nélkül a darálóba, de NSZF inkább egy másodlagos küldetés megoldásával egy rejtett barlangon keresztül a németek állásai mögé küldte embereit, ahonnan már könnyű dolga volt a mészárlással. A grafika a kissé már kiöregedő motor ellenére is jó, helyenként pedig egyenesen lenyűgöző volt, köszönet érte a fantáziával és tehetséggel megáldott grafikusoknak és pályatervezőknek. Ne feledjétek: következő hónapban visszatérünk a játékra!

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

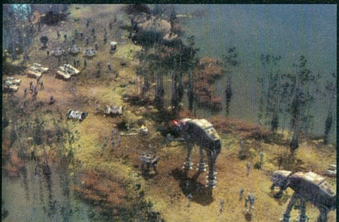
fejlesztő > petroglyph kiadó > lucasarts megjelenés > 2006. első. negyedév írta · Grath

Akármennyire is szerettük volna letesztelni az Empire at Wart már ebben a számunkban, a LucasArts egyetlen darabot sem küldött a végleges verzióból a Kárpát-medencébe, mondván, várja meg minden újság a bolti bemutatkozást. Szerencsére azért magát a játékot kipróbálhattuk, hiszen a demója elérhető – ezt ti is kipróbálhatjátok, hiszen a DVD-mellékletünkön is helyet kapott.

A demóból kiderül, hogy az Empire at War egy kellemesen klasszikus játékmenettel bíró RTS; aki esetleg emlékszik az ősi StarWars Rebellion című játékra, annak szinte minden ismerős lehet. Van egy galaxistérképünk, ahol a nagy léptékű hadműveleteket intézhetjük: ipari és katonai kémeket telepíthetünk, hadsereget építhetünk, és amennyiben az igazak oldalán állunk, megpróbálhatjuk összetákolni a Halálcsillagot.

A konkrét ütközeteket egy meglehetősen egyszerű RTS-felületen vezényelhetjük le: van külön egy megoldás az űrharcokhoz (3D-s manőverezés itt sincs), és van egy a földi seregeknek. Az igazán izgalmas, hogy ha van támogató hajóhadunk, a földi küzdelmek sokkal könnyebbé válnak, ha rendelhetünk Tie Bombereket, vagy perzselő lézercsapásokat.

A látvány úgy-ahogy elmegy, bár valószínűleg ez a grafikailag legkevésbé erős résztvevője összeállításunknak. Sebaj, a játékmenet kellemes meglepetés volt, a zenékkel még sosem volt baj Star Wars-játékban, és a híres karakterek szerepeltetésének is örültünk. Következő számunkban persze ennél összeszedettebb tesztet olvashattok, addig próbálkozzatok mindent kihozni a demóból.



A filmszerű nézetet adó gomb hangulatos jeleneteket eredményez

WARFRONT: TURNING POINT

fejlesztő > digital reality kiadó > cdv megjelenés > 2006. második negyedév írta · Grath

A Digital Reality teljespályás letámadást készül indítani a stratégiai játékok szerelmeseinek pénztárcája ellen; arra még nem volt példa, hogy egy magyar csapat egy évben három teljesen különálló játékot adott volna ki. A War on Terror ugyan nem sikerült kiugróan jóra (tesztünket az 52. oldalon olvashatod), de a Warfrontban – és a csak az év végén megjelenő Ghost Warsban sokkal nagyobb a potenciál.

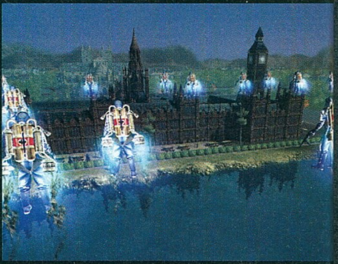
Alaphelyzetben a Warfront is egy második világháborús RTS, de ezúttal nem a történelemkönyvekből ismerős eseményeket élhetjük át X+1-edik alkalommal, hiszen egy alternatív világban járunk. Itt sikerrel jár Anglia náci megszállása, innen pedig egyenes út vezet egész Európa teljes meghódítása felé. A németeknek csak két (nem elhanyagolható) problémája maradt: az amerikaiak és az oroszok. Eleinte az előbbiek tűnnek veszélyesebbnek, hiszen háborút indítanak London visszafoglalásáért, nagyjából itt kapcsolódunk be az eseményekbe, egy John Lynch nevű ezredes kalandjait követve (mit követve, irányítva!). Minden egész jól halad, amíg fel nem tűnik a színen a végzet asszonya, azaz Nadia Amanova, aki vagy A) egy orosz kémnő, aki most a németeknek dolgozik, vagy B) egy orosz kémnő, aki úgy csinál, mintha a németeknek dolgozna. Minden, a DR-től kapott jel szerint a B variáció az igaz, és itt indul be a német kampány – egy Roland Hellmann nevű alezredes is gyanút fog, hogy itt a szálakat igazából az oroszok rángatják. Néhány bevezető küldetés után eljutunk odáig, hogy Lynch és Hellmann összefognak, és amerikai, valamint német fegyverekkel felszerelve nekiindulnak a tajgának, hogy kérdéseiket feltegyék valakinek a Kremlben.

Amennyiben a puszta számok nyelvén akarnánk elmesélni ugyanezt: két kampány (német és amerikai ugye), ezekben 22 pálya, 27 multiplayer csatatér (itt már az oroszokat is tutujgathatjuk) és kismillió – legalábbis a világháborús környezethez képest – futurisztikus egység. A csak a háború legvégén, vagy még ott sem bevetett gépek mellett egészen extrém dolgok is lesznek: a nehézgyalogság szinte lépegetőket jelent, hiszen a katonákon vastag exoskeleton lesz. Az igazán durva dolgokról sem feledkeztek meg, az egyik oldalon ledobott atombombákat a másik fél V-rakéták záporával torolhatja meg (az orosz csodafegyver még nem ismert).

info

A legújabb képeken már tisztán látszódik, hogy ez nem a megszokott világháború; a jet-packes nácik például különösen durvák...

A grafika sokkal durvább, mint amit a War on Terrorban láthatunk; vagy szinte bármelyik RTS-ben, ami azt illeti. Ami különösen ígéretesnek tűnik, az a napszakok folyamatos változása, no meg a durva lőszerek által okozott talajdeformáció. Szerepjátékokon nevelkedett lelkemet ezek mellett külön megmelengette, hogy az oldalankénti három, egyedi képességekkel rendelkező hős mellett az összes egység fejlődik, és kellően magas szinteken ők is tanulhatnak új dolgokat.



Második világháború? Biztos ez? Mert ez inkább valami király anime-ra hasonlít.

PARAWORLD

fejlesztő > *sek* **kiadó >** *sunflowers* **megjelenés >** *2006. második negyedév* **írta ·** *Nightbagoly*

Félelmetes világ a játék helyszíne, a paraföld. Na jó, ez még szóviccnek is gyenge, ezért inkább megpróbálok a részletekre koncentrálni. A szoftverben egy „párhuzamos világba" kerülünk, ahol az igazi Földről származó hőseink három ősi törzs egyikét irányítva próbálnak meg visszakecmeregni az otthonukba. A program specialitása az, hogy fő egységként a dinók szolgálnak: a kicsi fürge típusútól a katapulttal felszerelt lomha növényevőkön át a már alapállapotban is agresszív húsevőkig bármit befoghatunk és tenyészthetünk; sőt a nagyobbakra különféle felépítményeket is szerelhetünk. Arra persze eleinte nem kell várni, hogy óriási T-Rex hordákat terelve egyszerűen letapossuk az ellenfelet, hiszen ezek a vadon kószáló, elvileg valósághűen táplálkozó óriások akár egymagukban elpusztíthatnak egész falvakat; befogásuk egy külön alküldetésnek is felfogható.

Most ez vagy valami grafikuskártya által okozott bug, vagy valaki egy varázslatot eresztett el a bal szélen

A program legnagyobb előnye kétségkívül a külseje: hihetetlen látványvilágot sikerült összehozniuk a készítőknek. A kissé Elveszett Világra emlékeztető csodás környezet, a különbözőképp felhasználható dinoszauruszok sokasága, valamint a tény, hogy a csapat megpróbál újítani (forradalmi irányítási rendszert ígérnek), sok jót ígér; csak abban kell reménykedni, hogy az ígéreteiket be tudják váltani, és nem kell végül csalódnunk bennük. Az egyre tolódó megjelenési dátum miatt már úgyis beírtunk egy fekete pontot...

RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

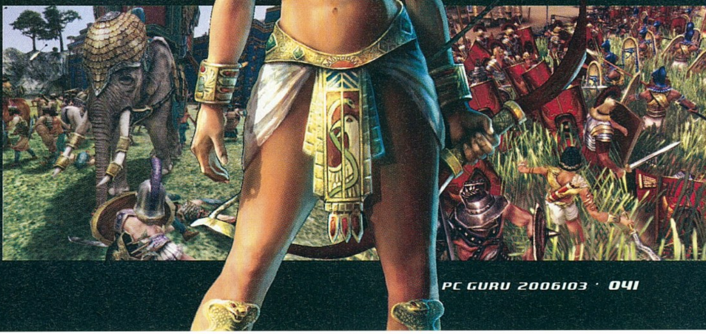
fejlesztő > *midway* **kiadó >** *midway* **megjelenés >** *2006* **írta ·** *JuliuS*

Ókori témájával egyedi a kínálatban a Rise & Fall, ami a nagynevű Stainless Steel (Empire Earth, Empires: Dawn of the Modern World) legújabb munkájának indult, de aztán – valóra váltva a „felemelkedés és bukás" címet – a fejlesztő váratlanul, mindenféle homályos nyilatkozatokat követően kiszállt a projectből. A kiadó Midway viszont nem hagyta veszni a játékot, és az ígéretek szerint még az idén megismerhetjük a négy ősi civilizáció (a görög, a római, az egyiptomi és a perzsa), és a négy kisebb ország (karthágóiak, babiloniak, kelták és asszírok) seregeinek irányításának nehézségeit.

A 80 különféle egység, a hatalmas ostromtornyok, katapultok és hadihajók kellően érzékeltetik a régi összecsapások gigantikus voltát. Ugyanakkor az emberközeliség is jelen van, bármikor átvehetjük valamely katonánk irányítását (ekkor a kamera is akciónézetbe vált), és ott vannak még különféle speciális képességekkel felvértezett hőseink (JuliuS (!) Cézár, Kleopátra, Nagy Sándor, Akhilleusz és a többiek), akiket alapvető tápjaikon túl még fejleszteni is lehet. Később tanácsadók is a segítségünkre lesznek, akik mind katonai, mind pedig gazdasági területen hasznos társnak bizonyulhat.

Bár hatalmas seregeink lesznek, mégis minden egyes katonánk egyedi tulajdonságokkal, kinézettel bír, meghatározott ereje, ügyessége, képességei vannak, folyamatosan fejlődik.

A gazdasági rész ezzel szemben kevéssé fantáziadús, a jól bevált nyersanyagtermelős formula köszön vissza, egyedüli újdonságot az elfoglalt területek számától függő hadsereg-növekedési faktor jelenti, ami által minden birtokunkban lévő tartomány után időciklusonként egy-egy újabb hadtestet kapunk.



A maga nemében egyedülálló ez a kép, hiszen sikerült lekapni az amúgy rejtőzködő életmódot folytató Christ

BEST OF PC GURU 2005

írta · Sasa

Az év játéka díjak odaítélésénél csak azok átadását élvezzük jobban, ezért évről évre csapatostul nyakunkba vesszük a várost, és sorra keressük fel a magyar játékforgalmazókat. Idén sem volt ez másképp. Első körben megrohamoztuk a Stormregion főhadiszállását, ahol Tom és NSZF boldogan zsebelte be az év legjobb magyar fejlesztésű játékáért járó díjat. Ezután persze megbeszéltük a játékszakma legfontosabb kérdéseit, megpróbáltunk információkat kiszedni a Stormregion terveiről (sajnos titoktartásra köteleztek minket, pedig tudnánk mesélni...), majd miután Joc a főhadiszálláson megfelelő mennyiségű áramot lopva feltöltötte a fényképezőgépünket, meg is örökítettük az eseményt. A roadshow következő állomása az Ecobit HQ volt, ahol az időre megbeszélt EA látogatás miatt csak néhány percet töltöttünk.

A díjakért cserébe elárulták, hogy mikor is jelenik meg a WoW-kiegészítő...

A túra következő célpontja tehát az Electronic Arts irodája lett. A legtöbb díjat bezsebelt kiadó az esemény rangjához méltó öltözetben várta a PC Guru csapatát. Legnagyobb meglepetésünkre Tatcom nem a megszokott mackónadrágban pózolt (állítólag jó pénzért eladta egy múzeumnak), de régi énjét így sem tudta meghazudtolni. A felsőtestén viselt pólószerű képződmény ugyanis megszólalásig hasonlított arra a ruhadarabra, amiben vagy hét éve megismertem őt... A jó öreg Tatcom tehát megadta az alaphangulatot, ami egy közel fél órás röhögésbe fulladt, így alig tudtuk magunkat összeszedni egy normálisnak tűnő fénykép elkészítésének erejéig.

Az EA-s díjátadás teljesen leszívott minket, ezért úgy döntöttünk, hogy az Automex-N-Tec főhadiszállást csak másnap látogatjuk meg. A díjátadáson legnagyobb meglepetésünkre Kordován Csaba és Péter Szabolcs mellet megjelent a Wilheim Anna, a cég helyettes ügyvezető igazgatója is, aki nagyobb World of Warcraft fanatikusnak bizonyult, mint Chris, Hancu és Grath összesen. A kellemes beszélgetés során addig dicsőítettük a WoW-ot amíg meg nem tudtuk a kiegészítő lemez megjelenésének a dátumát, amit ha most itt leírnék nektek, 24 órán belül kivégeznének – így elégedjetek meg annyival, hogy egy-két éven belül biztosan játszhattok majd vele...

info

Idén az EA magyar képviselete és az N-Tec-Automex szövetség egyaránt négy-négy díjat kapott, ehhez ismét gratulálunk!

A kiruccanásaink idén is nagyszerűre sikeredtek, bízunk benne, hogy jövőre is legalább ennyi kiváló játékot díjazhatunk. Végül, de nem utolsósorban még egyszer szeretnénk megköszönni a tavalyi évben végzett munkát Joó Ildikónak, Galó Andrásnak, és Tatcomnak az EA-től, Kordován Csabának és Péter Szabolcsnak az Automextől és az N-Tectől, Sáska Dórának az Ecobittól és Gazsó Ágnesnek a SevenM-től.

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet? Spórolj meg 5 100 Ft-ot! Csak 996 Ft/lapszám!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 Classic | FREEDOM FIGHTERS Classic | SIM CITY 4 Classic | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic | FIFA 2004 Classic | NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic | TOTAL CLUB MANAGER Classic | NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 Classic | NHL 2004 Classic

ANNO 1503 Classic | BOND 007: NIGHTFIRE Classic | ARMIES OF EXIGO Classic | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic | COMMAND CONQUER GENERALS Classic | BLACK & WHITE Classic | NBA LIVE 2004 Classic | TIBERIAN SUN Classic | HARRY POTTER KVIDDICS VILÁGKUPA Classic

PCGURU: 1 846 x 6 = 11 076 Ft
EA játék: + 3 990 Ft

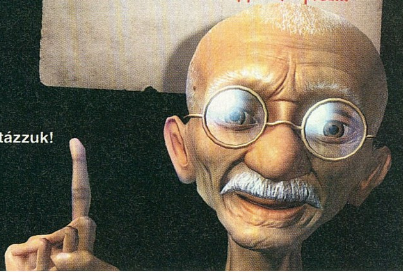
Összesen: 15 066 Ft
Most csak: 9 966 Ft
Megtakarítás: 5 100 Ft
(9 966 - 3 990)/6 = 996 Ft/lapszám

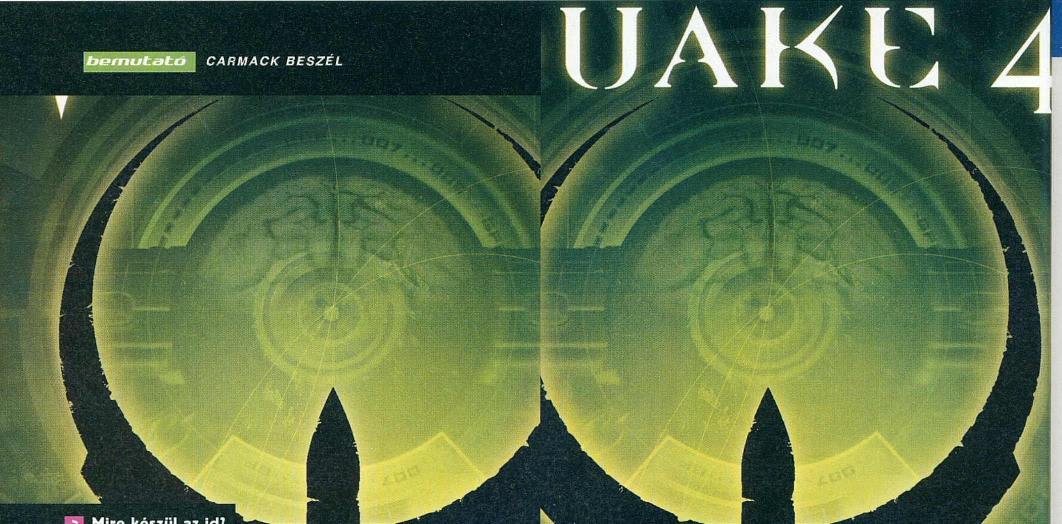
Mit kell tenned:
1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

További információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A március 8-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/4-es lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

www.pcguru.hu





Mire készül az id?

írta · Hancu

CARMACK BESZÉL

John Carmack, a PC-s játékipar egyik élő legendája igen ritkán szólal meg a nyilvánosság előtt. Közönség elé évente egyszer áll a hagyományos QuakeConos előadásán, blogját ritkán frissíti, interjút szinte soha nem ad. Éppen ezért nagy hír, hogy most mégis sikerült belőle egy angol magazinnak kicsikarnia néhány mondatot...

Az interjúban Carmack először arról beszélt, hogy mivel is foglalkozott a Doom 3 megjelenése óta. Teljesen új motor készül az id műhelyében, ami egy még bejelentetlen, PC-s és Xbox 360-as játékban fog bemutatkozni. Ez az a játék, amiről régebben azt nyilatkozták, hogy elszakad az id-s FPS-hagyományoktól, nem valamelyik régi id-klasszikus folytatása vagy felújítása, és a szokásosnál rövidebb lesz a fejlesztési ideje, na ez utóbbi úgy látszik nem fog összejönni, mi már attól boldogok lennénk, ha az idei E3-on lehullana róla a lepel.

Carmack mostanában a textúrák kezelésének terén kísérletezik új trükkökkel: a Quake Warsban bemutatkozó MegaTexture eljárás után most arra készül, hogy egyszer s mindenkorra leszámoljon a textúramemória korlátaival, és ezzel eltűnjenek a „csempézett", azonos felületek, a klónozott, ugyanúgy kinéző tereptárgyak és karakterek a játékokból.

John néhány mondattal rendet tett a következő generációs konzolok körüli felhajtásban is: állítása szerint a nextgen játékgépek elméleti teljesítménye ugyan valóban egetverő, azonban valós, életszerű körülmények között (vagyis játékokat futtatva) már ma is lassabbak, mint egy csúcs-PC – akár a processzort, akár a grafikus alrendszert tekintve (igaz, egy csúcskategóriás PC jelentősen drágább is). Az Xbox 360 fejlesztői környezete azonban levette a lábáról az engine-királyt, így az id elsődleges fejlesztési platformja a jövőben várhatóan a PC és az újgenerációs Xbox (a játékmenet kialakításánál valószínűleg utóbbi fog előnyt élvezni, míg a technikai kivitelezésben előbbi) – a PS3-at John egyelőre nem tartja elég kiforrottnak ahhoz, hogy érdemben dolgozni kezdjen rajta.

Az „isteni" JOHN

Vajon miért bálványozzák annyian Carmackot immár bő egy évtizede? Való igaz, nagy dolgokat alkotott, de mégis: nem túlzás ez egy kicsit? Főként annak fényében, hogy a világ összes többi 3D engine-programozója körül (az egy Tim Sweeneyt kívé-

ve) messze nincs ekkora felhajtás, pedig azért ők is letettek már egy-két dolgot az asztalra... Nos, a különbség Carmack és a többiek között az, hogy JC technológiában általában egy lépéssel a világ előtt jár, és ha nem is ő találja ki a forradalmi ötleteket, valahogy mindig ő alkalmazza először, és ő indít el ezzel trendeket a grafikus engine-ek világában. A lightmapek, a normal mapek vagy a BSP Carmack ténykedése által lett széles körben alkalmazott technológia – és most nagyon úgy tűnik, hogy hasonló sors vár a Quake Wars MegaTexture eljárására, és a rejtélyes új textúra-trükkökre is.

ASUS AI Life: egy új életstílus alapja

A jövő otthoni számítógépének legfontosabb feladata a szórakoztatás lesz, a hangzatos multimédia kifejezés egyre inkább megtelik tartalommal, és valósággá válik. A korszerű PC nem csupán egy hangkártyával kiegészített irodai számítástechnikai berendezés, hanem valóban képes az összes szórakoztató funkciót betölteni, mindezt csendesen, gyorsan és egyszerűen, a mindennapi élet részeként.

Tévénézés, videofelvétel, rádióhallgatás, házimozizás, internetezés, információcsere, játék, és még sok más – könnyedén, egy géppel, amely akár a nappali szoba dísze is lehet. A hifitorony és music center helyett nemsokára a szórakoztató PC lesz a következő őrület.

Ma mindez még kicsit hihetetlennek tűnhet, hiszen alig akad néhány ilyen funkcionalitást ígérő számítógép. Azonban a jövő már elérkezett: a tökéletes multimédia központ PC építőkockái már ma is megvásárolhatók.

Az ASUS új AI Life sorozatú alaplapcsaládjának kifejlesztésekor a maximális stabilitáson és a lehető legnagyobb teljesítményen túlmenően a csendes, biztonságos működés és az összehangolt multimédia szolgáltatások elérése volt a cél. Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe WiFi-TV kiadásban a legkorszerűbb platformot adják az ideális multimédia PC megvalósításához.

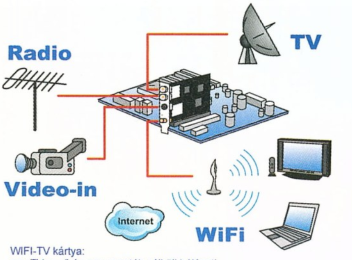
TV tuner és drótnélküli hálózat egy kártyán

Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe alaplapok multimédia képességeit az opcionális WiFi-TV kártya teszi teljessé. Ez a bővítő csomag magába foglal egy analóg (vagy DVB-T digitális és analóg hibrid) tv tunert, egy FM rádióvevőt, egy háromnormás drótnélküli hálózati adaptert tartalmazó kompakt PCI kártyát, valamint egy infra távirányítót.

A mellékelt szoftver segítségével a kártya azonnal valódi multimédia központot varázsol gépünkből: a tévénézés mellett PVR videófelvevőként is használhatjuk, rádiót hallgathatunk rajta, vagy épp mozizhatunk. Az összes népszerű 802.11a/b/g szabványokat támogató drótnélküli hálózaton könnyedén kapcsolódhatunk más WLAN-képes eszközökhöz, pillanatok alatt megoszthatjuk internet csatlakozásunkat, képeinket, zenéinket, videóinkat a helyi hálózaton a gyorstelepítő varázsló segítségével.

Moziszerű hangélmény

A látvány azonban nem minden, a tökéletes hatáshoz jó minőségű hang is kell. Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe AI Life sorozatú alaplapok Dolby Digital Live technológiával és 8 csatornás audioprocesszorral hibátlan hangélményt képesek nyújtani.



WIFI-TV kártya:
egy TV vevő és egy vezeték nélküli hálózati kártya egyben

Csendestárs

Kedvenc multimédia PC-nk mindennapjaink része – a szolgáltatásait állandóan használjuk, a gép jelenlétét viszont leginkább működéséből szeretnénk észlelni, nem a zajából. Az ASUS AI Life sorozatú alaplapok több megoldást is bevetnek, hogy a hatékony és stabil működés mellett a lehető leghalkabban üzemeljen gépünk.

Az ASUS Stack Cool 2 a sikeres technológia továbbfejlesztése, immár az alaplap teljes alját beborítja a különleges extra nyomtatott áramköri lap, amely kimondottan a hőelvezetést és –elosztást szolgálja, így a kritikus komponensek hőmérséklete akár 20°C-al is csökkenhet, ami növeli az alkatrészek élettartamát és megbízhatóságát. Az ASUS Stack Cool 2 is teljes mértékben passzív elemekből épül fel, nem alkalmaz meghibásodásra hajlamos és zajos ventilátort.

Filmnézés vagy elmélyedt munka közben kimondottan bosszantó a zajos hűtést hallgatni, ezért az ASUS AI Quiet funkció automatikusan a pillanatnyi körülményekhez igazítja a rendszer hűtését, hogy az mindig optimálisan működhessen a lehető legkisebb zaj mellett. Az ASUS AI Quiet képes a processzor sebességét dinamikusan változtatni, így a hőkibocsátás is minimalizálható, és egyben a ventilátorok sebessége is csökkenthet. Az eredmény: eddig ismeretlenül csendes és stabil működés.

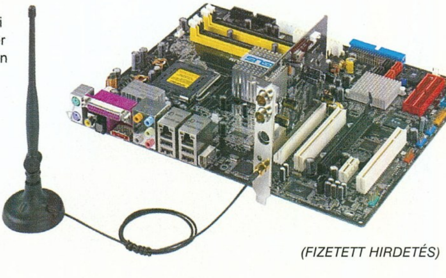
Kétmagos processzorok – párhuzamos gyorsítás

Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe alapjait adó új Intel lapkakészletek egyik legfőbb újítása a kétmagos Intel processzorok támogatása. Ezek a kettő-az-egyben processzorok képesek egyszerre két programot teljes mértékben egymás mellett futtatni, vagy megfelelő szoftver esetén egy feladaton párhuzamosan dolgozni a nagyobb teljesítmény érdekében. Ahogy egyre több funkciót használunk gépünkön, a párhuzamos tevékenységek hatékony futtatása egyre fontosabb lesz, így a jövő egyértelműen a többmagos központi egységeké.

ASUS AI Life alaplapok – a jövő alapjai

Az ASUS AI Life alaplapok a nagyteljesítményű, mégis csendes és felhasználóbarát, valódi multimédia számítógépek alappillérei. Minden szükséges funkcióval fel vannak szerelve, hogy azonnal teljes értékű médiaközpontot építhessünk. Az ASUS AI Life túlmutat a technológián – mostantól nem a technikai paramétereken van a hangsúly, PC-nk képes lesz minden igényünknek megfelelni a munkától a játékon át a mozizásig. Ez az ASUS AI Life, az életstílusunkhoz igazodó digitális technológia.

ASUS P5WD2 Premium	ASUS P5LD2 Premium
Intel LGA 775 processzor támogatás	Intel LGA 775 processzor támogatás
Intel 955X chipset	Intel 945 chipset
1066 / 800 / 533 MHz FSB	1066 / 800 / 533 MHz FSB
DDR2 711 / 667 / 533 / 400	DDR2 711 / 667 / 533 / 400
kétmagos Intel processzorok támogatása	kétmagos Intel processzorok támogatása



(FIZETETT HIRDETÉS)

irta · Hancu

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

No. 3 PC GURU video a DVD-n!

fejlesztő > Arkane Studios kiadó > Ubisoft web > www.mightandmagic.com

A lyoni bázisú Arkane Studios 2002-ben, a legendás Ultima Underworld nem hivatalos folytatásának tekinthető Arx Fatalisszal robbant be a játékvilágba (meg is nyerték a Game Developers Conference-en a Legígéretesebb újonc stúdió díját). A nagy sikerű RPG (2003 karácsonyán teljes játékunk volt!) megalapozta a francia srácok hírnevét, és most a Dark Messiah-val hatalmas lehetőség kapujába érkeztek...

Lám, mit tesz egy játékkal a futószalag-termelés... Tíz éve, ha bejelentettek egy játékot, aminek a címében szerepelt a „Might and Magic" kifejezés, a szerepjátékosok tábora örömünnepet ült. Öt éve, ha ugyanez történt, a rajongók már csak unottan legyintettek, és beletörődötten várták az újabb összecsapott, lélektelen folytatást vagy kiegészítőt. Ma pedig egy csomó játékosnak már egyáltalán nem mond semmit az, hogy Might & Magic... A Ubisoft főnökei – nagyon helyesen – úgy gondolták, ez mégiscsak tarthatatlan állapot, és 2006-ot a legendás RPG feltámadásának éveként harangozták be, és a Heroes 5 mellett hamarosan érkezik ebből a világból egy hack'n'slash akciójáték is!

Sikerült megtalálnunk minden idők legocsmányabb, térben hímzett gobelinjét

A SÖTÉT MEGVÁLTÓ

Történetünk tulajdonképpen nem kezdődik ígéretesebben, mint ha mondjuk belehallgatnánk egy tetszőleges szerepjátékos klubban a legfia-

Úgy néz ki valaki nagy tömegben használja a goblinteremtés varázslatot

„HACK & SLASH. HÉ, HA AMERIKÁNAK JÓ, MINT KÜLPOLITIKAI STRATÉGIA, NEKÜNK MIÉRT NE LENNE JÓ, MINT JÁTÉKSTÍLUS...? – *Raphael Colantonio, vezető designer*"

talabbak által körülvett asztal kalandmesterének meséjébe. Sareth, a mágustanonc megkapja élete első önálló megbízatását mentorától: vigyen el egy nagy hatalmú varázstárgyat a mester egyik varázsló-kollégájának. A dolgok aztán később vészesen bedurvulnak, kiderül, hogy Sareth az egyetlen, aki képes megállítani a próféciákban csak Sötét Megváltó néven emlegetett világleigázó főgonoszt (lenne egy fogadásunk, hogy ő valójában az apánk, a testvérünk vagy a gonosz énünk...); így hamarosan azon vesszük észre magunkat, hogy térdig járunk a lekaszabolt orkok tetemei között, már reggeli előtt tucatnyi sárkányt mészárolunk le, és tűzgolyóval-villámcsapással-dezintegráló sugárral köszöntünk mindenkit, aki a százméteres körzetünkbe kerül. A Dark Messiah egyébként a Heroes 5-tel bemutatkozó új Might & Magic világban, Ashanon játszódik (nagyjából húsz esztendővel a Heroes 5 történései után – hogy lesz-e valami konkrét kapocs a két játék szereplői, vagy sztorija között, egyelőre nem tudni). Ashant a készítők sötét, gótikus, komor hangulatú, igazi „felnőtt" fantasy világnak szánják – mondjuk ez egyelőre nem igazán jön le sem a Heroes 5 élénk színekkel operáló, kicsit képregényes látványvilágából, sem a Dark Messiah kissé steril, hangulathiányos képeiből (mivel a világ ugyanaz, a grafikus tervek mindkét játékhoz illenek)...

info

A Ubisoft egy online szerepjátékot is készít a Might & Magic-univerzumban, de ezt egyelőre csak Kínában tervezik beindítani.

TŰZOLTÓ LESZEL, S KATONA

Bár a rajongók a különféle netes fórumokon rendületlenül az Oblivionhoz méricskélik a Dark Messiah-t, a játék valójában ízig-vérig fantasy akciójáték lesz, annak minden ismérvével. Pályákra – konkrétan 12-re – osztott, aránylag lineáris játékmenet; elsősorban a játékos reflexeire, ügyességére alapozó harc, változatos fegyverarzenállal (40-féle szerszámmal ritkíthatjuk ellenfeleink sorait). Ami mégis némi RPG-ízt csempész a játékba – elvégre egy Might & Magicről van szó, oda meg kötelező, már csak a hagyományok miatt is – az

Ismét beigazolódott a régi mondás: csak egy maradhat!

A SOURCE motor tündöklése és...

2003 májusában, amikor a Half-Life 2, a Source engine és a Steam bemutatkozott az E3-on, úgy tűnt, semmi nem állíthatja meg a Valve-ot, és Gabe Newell csapata minden idők egyik legjobb játékával, a minden konkurenst messze megelőző grafikus motorral és a forradalmi internetes terjesztési rendszerrel meghódítja a világot. Aztán a Half-Life 2 a másfél éves késés és forráskód kiszivárgása körüli botrány ellenére igencsak nagyot ütött (bár a nagy mellénnyel beharangozott 15 milliós eladási cél csak álom maradt), de úgy tűnik, ezzel el is fogyott a világmegváltó lendület... A Steam botladozik, alig-alig sikerül steames terjesztésű játékokat szerezni a Valve-menedzsmentnek, de a legnagyobb csalódás kétségkívül a Source. Maga a tény, hogy 2006 nyarára a Dark Messiah még csupán a harmadik megjelent Source-motoros játék lesz (és a második, a Vampire nem volt igazán jó reklám az engine-nek...) már arra utal, hogy lassan odaírhatjuk a címben egyelőre jótékonyan félbehagyott mondat végére, hogy „bukása".

A fenti képen csak messziről látszanak a díszítések, de alul közelről is szemügyre vehetjük a zöld pantokrátor-ábrázolásokat

A VARÁZSLÓ

Talán nem kell különösebben magyarázni, hogy ez a kaszt mivel fog kitűnni a többi közül: a mágikus erejével. Persze mindenki megtanulhat néhány kisebb varázslatot, de igazi villámcsapást, telekinézist (a 48. oldalon megnézheted, mi is ez!) és goblinperzselő tűzlabdákat csak ezektől a figuráktól szabad várni.
Amúgy a közelharcban egy bottal vagy valami egykezes karddal vesznek részt, de így képességeiknek egy százalékát sem tudják kamatoztatni.

a karakterünk fejlesztgetése, amit józserivel minden eddigi akciójátéknál szabadabban tehetünk meg, és ami eddig sosem látott mértékben hatással lesz a játékmenetre is.

Sareth a szintlépésekkor kapott pontokat egyrészt alaptulajdonságai (sebzés, sebesség, életerő, mágiaellenállás) növelésére, másrészt új képességek, varázslatok megvételére fordíthatja. Hősünk fejlődése előtt három út áll: válhat belőle Rambo-stílusú ütömverem-harcos, az árnyékokban megbújó, kizárólag hátulról, meglepetésből támadó orgyilkos, vagy tűzgolyókkal dobálózó mágus – esetleg ezek tetszőleges kombinációja. A játék igazi érdekességét az fogja adni, hogy minden egyes pályán, előttünk álló feladaton, utunkat álló ellenséges lényen túljuthatunk bármelyik módszer használatával (ez minimum háromszori végigjátszást ígér).

A harcos útját választva a szokásos jól páncélozott, mindenféle fegyverrel hatékonyan aprító tank szerepet kapjuk. A harcrendszer nem túl bonyolult: van egy Diablo-szerű percenkénti ezernégyszáz klikkeléses egérnyomogató tempóra ingerlő alaptámadásunk, és egy erőteljesebb támadásunk (annál nagyobbat üt, minél tovább gyűjtünk erőt az egérgomb lenyomvatartásával); plusz persze védekezhetünk is. A játékban felsorakozó kb. 40 fegyver mindegyike más-már sebzéssel, támadási sebességgel, védekezési potenciállal, és spéci támadásokkal bír; a legjobb lesz, ha hamar kitapasztaljuk, melyik fekszik nekünk a legjobban, aztán a későbbiekben arra specializálódunk. (Plusz van még egy nagyon fontos manőverünk, a rúgás; ami nem sebez sokat, de hátratántorítja az ellenfelet és időt nyer nekünk egy nagyobb csapás bevitelére – ráadásul szakadékok mellett előadva komikus jeleneteknek lehetünk szemtanúi.)

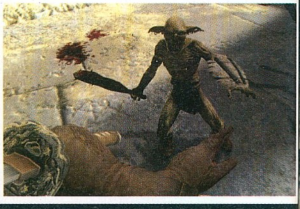
Az orgyilkos irányába fejlesztve a derék Sareth-et, régi kedvencünk, a Thief játékélménye köszön vissza, a megszokottnál némileg véresebb formában (az erőszak naturális ábrázolása egyébként általánosan jellemző az egész játék-ra). Az árnyékokban megbújva, ellenfelünket meglepetésből lerohanva nem is lesz igazán szükségünk védekezésre, így mindkét kezünkbe

A DVD-n három kiváló minőségű videó is található a játékból, ezeket mindenképpen nézzétek meg az előzetes elolvasása után!

info

A HARCOS

A harcos receptje: végy egy hatalmas baltát vagy pallost, és csapj oda. Az alap támadások mellett persze lesznek speciális – például lefegyverző vagy lefejező – mozdulatok is, de ezeket külön meg kell tanulnunk.

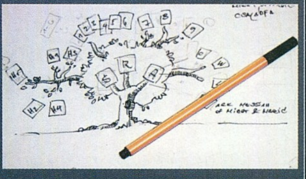


egy-egy bökőt ragadva, mintegy varrógép-üzemmódba kapcsolva szurkálhatjuk halálra az ellenszenves szereplőket, esetleg ellenfeleink pattanásaira zoomolva tűpárnává változtathatjuk őket gyorslövetű nyílpuskánkkal. (Az optimális orgyilkoló pozíciókba való eljutást nyílvesszővel kilőtt kötél biztosítja.)

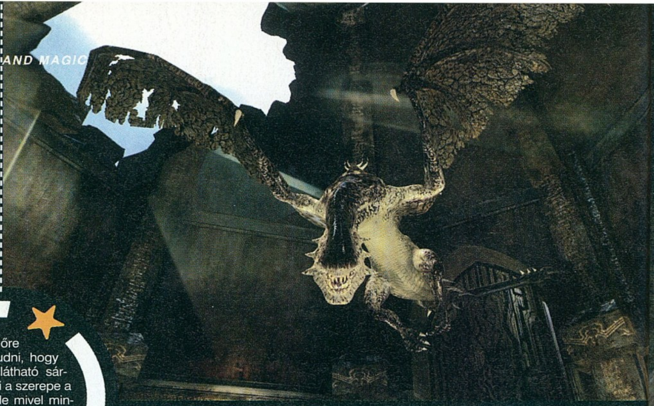
A városkép-védelmi bizottság goblineliminációs programjának keretében megszépítjük a műemlék környékét

Végül a harmadik megoldás, ha Sareth mágikus képességeire gyúrunk rá – ilyenkor hasonlít legjobban a játék egy hagyományos FPS-re, hiszen távolról osztjuk az áldást, fegyverként a különféle ártó mágiáink funkcionálnak, lőszerként pedig a lassan újratöltődő manánk. Bizonyos szempontból tehát így a leginkább ismerős a játékélmény, de a trükkös varázslatoknak hála, így adja a játék a legtöbb lehetőséget a kreativitásunk kiélésére is. Az egyik varázslatunkkal például ötcentisre kicsinyíthetjük az ellenséget, hogy aztán nemes egyszerűséggel eltapossuk, mint egy csikket; egy másikkal pedig jeget varázsolhatunk a lába alá – ezt praktikus olyan helyen előadni, ahol az ilyenkor óhatatlanul bekövetkező pofára esés százméteres zuhanással jár együtt; például egy sziklaszirt tetején, vagy éppen egy vékony pallón. A habot a tortán a telekinézis varázslat jeleni, ami gyakorlatilag az FPS-ekben

A CSALÁDFA előmunkálatai



Fontosnak tartottuk hogy a Might & Magic népes familiájának tagjait bemutassuk nektek. A cikk szerzője, Hancu ezért úgy gondolta megbízza tervezőnket ezzel a feladattal. A megbeszélés után Gaben leskiccelte az általa elképzelt családfa vázlatát (lásd a képen) s a terv alapján már gyerekjáték (alig pár óra...) volt az oldal tetején látható illusztráció elkészítése. (Ez a szövegdoboz pedig csak azért született, hogy Gaben fényezze magát.)



mostanában szinte kötelező elemnek számító „gravitációs fegyver” szerepét játssza.

Bármerre is fejlesztjük a karakterünket, mindenképpen figyelnünk kell a jól ismert életerő és mana-kijelzők mellett feltűnő adrenalin-mutatót is. Ez folyamatosan töltődik fel, míg harcban vagyunk, és ha elérte a kritikus szintet, támadásaink brutális kivégző kombókká, varázslataink pusztító erejű elemi mágiakitörésekké válnak. A csaták taktikussá tételét célozzák még a különféle harci státuszok, amelyek között az adott ellenfélhez és a helyzethez alkalmazkodva kell mindig váltogatnunk. Védekező módban minden bekapott sérülésünk feleződik, de ehhez illően kisebbeket is ütünk, berserker módban pedig szinte a nullára csökken a védelmünk, de eszeveszetten töltődik az adrenalin, megint egy másik módban rettenetesen felgyorsulunk, az ellenfél így alig tud eltalálni minket, mi pedig nagyon sűrűn üthetünk, de megintcsak alig sebzünk – és így tovább.

info

Egyelőre nem tudni, hogy a jobbra látható sárkánynak mi a szerepe a sztoriban, de mivel minden második képen rajta van, biztos fontos lesz.

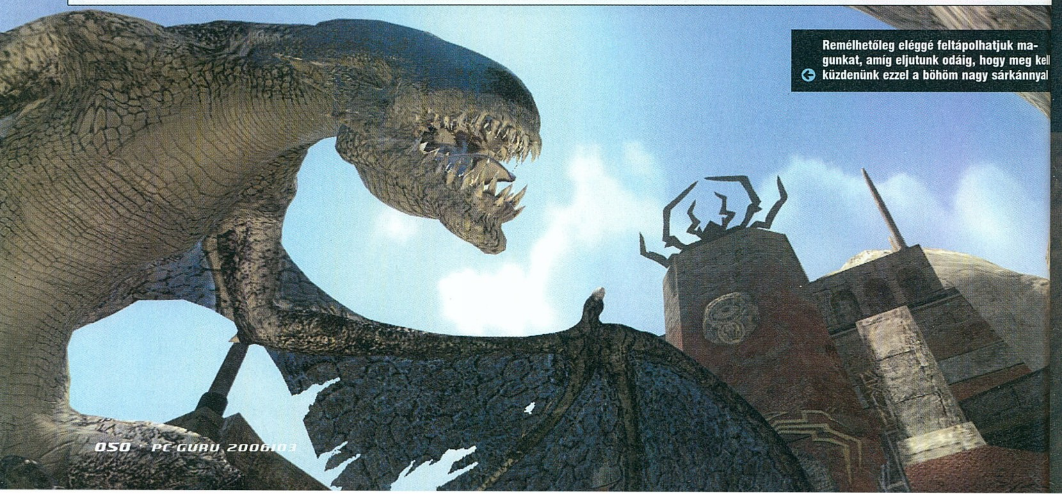
A SOURCE-KAPCSOLAT

Valljuk be, az eddig felsorolt kunsztok alapján a Dark Messiah még nem ígérkezik különösebben világrengető játéknak, s a legfőbb érdekessége még mindig maga a címe. A játék igazi ütőkártyája azonban csak most következik: az egész móka alapjául ugyanis a Valve híres-hírhedt Source motorja szolgál. Interaktív környezet, fizikai modellezés (ugye, az előbb említett telekinézis!), hatalmas pályák, fantasztikus grafika, HDR effektek dögivel – ugye hogy mennyivel izgalmasabbnak tűnik az egész játék, ha meglátjuk benne a „Half-Life 2 fantasy köntösben” lehetőségét? Már maga a first person módban bemutatott fantasy világ hatalmas lehetőségekkel kecsegtet, gondoljunk csak arra, hogy ilyen nézőpontból lehet igazán éreztetni a játékossal a méretarányokat, rádöbbenteni, hogy a sárkány, amit unalmában fel akar szeletelni, valóban öt emelet magas…

A Valve mellett egy másik, igencsak szép hírnévnek örvendő csapat keze is benne van a Dark

screenshot sztori

A varázsló legmókásabban használható megmozdulása mindenképpen a telekinézis lesz (ha multiban is lehet használni a kicsinyítő-varázslatot, akkor csak a második legjobb poén lesz), amellyel alaphelyzetben élettelen tárgyakat tudunk emelgetni, hajigálni. Egy kicsivel erősebb variánsa viszont már az élőlények ellen is bevethető, így falra felkent goblinokból szürreális műremekeket hozhatunk létre – vagy gyakorolhatjuk célzási képességeinket egy magasban levő ablak segítségével.



Remélhetőleg eléggé feltápolhatjuk magunkat, amíg eljutunk odáig, hogy meg kell küzdenünk ezzel a böhöm nagy sárkánnyal

A kannibalizmust a törvény bünteti. Villámcsapással, nyílvesszőkkel és csatabárddal...

A TOLVAJ

Talán a tolvaj nyújtja majd a legkülönlegesebb játékélményt, hiszen így sunyiskodva, trükközgetve kell teljesítenünk a játékot. Alapvető képességünk a lopakodás, amelynek fejlett formája már egyenesen a láthatatlanság. A meglepett áldozatok torkát egyetlen tőrvágással metélhetjük el. Szintén fontos, hogy kötéllel ellátott nyílvesszők segítségével szinte mindenhová felmászhatunk, de a fejlesztők e mellett olyan egzotikus képességeket is említettek, mint a teleportálás, a két fegyver egyidejű használata vagy mondjuk a mérgezés.

Messiah-ban; ez pedig nem más, mint az egykori Looking Glass-tagokból összeállt Floodgate Entertainment, élükön az Ultima Underworld egyik atyjaként elhíresült Paul Neurath-tal, és a Thief-designer Randy Smith-szel.

MULTI MÓKA

Öt éve, a méltán elfeledett Legends of Might & Magic egyszer már megpróbálta a csapat-alapú multis FPS-ek világával ötvözni a népszerű fantasy világot; nos, fogalmazzunk úgy, hogy nem éppen kirobbanó sikerrel. A Sötét Megváltó most ismét multis hódításra indul, de míg félresikerült elődjét érezhetően a Counter-Strike ihlette, a Dark Messiah forradalminak ígért Evolution módjának gyökereit leginkább a Battlefieldben kell keresnünk. (Minő véletlen, a játék projektvezetője, a dallamos nevű Romain de Waubert de Genlis anno a Battlefield 1942 vezető designere volt...) Bár a multival kapcsolatban elég szűkszavúak a készítők, annyit sikerült megtudnunk, hogy az emberek és élőholtak háborúját feldolgozó kasztokra alapuló (négy foglalkozás közül választhatunk), grandiózus 32-fős csatákra számíthatunk, amelyekben a résztvevők tapasztalati pontokat szereznek, szintet lépnek és az egyjátékos-módhoz hasonlóan specializálódnak – várjuk szeretettel!

ELJŐ A MESSIÁS?

Néha már-már magunk is elhisszük, hogy értünk valamicskét a játékiparhoz, és ha nem is verekszik össze Will Wright és Sid Meier, hogy tőlünk kérjen tanácsot az új játékához, azt azért pár előzetes képből, infóból, videóból csak meg tudjuk jósolni, hogy egy adott játék jó lesz-e vagy sem. Na amikor már majdnem meggyőzzük magunkat erről, jön egy ilyen Dark Messiah, amiről aztán ha megveszünk, se tudjuk megmondani, hogy az év meglepetése vagy az év bukása lesz-e. A lehetőség benne van az elsőre: első osztályú motor, tapasztalt fejlesztőcsapat, néhány remek ötlettel feldobott játékmenet. A mérleg másik oldalán viszont sótlan főszereplő, semmitmondó sztori, és a hangulat szinte teljes hiánya éktelenkedik... Ha ránk hallgatnak a derék franciák, nekifekszenek ez utóbbi kiköszörülésének, és egy nagyszerű játékkal ajándékoznak ■eg minket!

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		TALÁN BEFUT

A magam részéről jobban örülnék külön-külön egy hagyományos Might&Magic RPG-nek, egy Thief-, és egy Heretic-folytatásnak, mint annak, hogy ezt mind egy játékban próbálják összehozni; de ettől még lehet jó a Dark Messiah...

PRO: Remek motor, tapasztalt fejlesztők, érdekes ötletekkel feldobott játékmenet

KONTRA: Egyelőre nem látszik, hogy a sok jó ötlet élvezetes játékká állna össze...

2006. IV.

A tolvajok igen durva helyzeti előnyt nyújtó helyekre mászhatnak fel

Reszkess Oszama, jönnek a magyarok! írta · Stöki

WAR ON TERROR

fejlesztő > digital reality kiadó > monte cristo games
web > www.waronterror-game.com

A Digital Realityt ma már nemigen kell különösebben bemutatni a magyar játékosoknak: hazánk büszkeségei a '94-es Reunionnal, majd az Imperium Galactica 1-2-vel űrstratégia-specialistává váltak, most pedig a „tankos RTS" műfajában kezdik nagyhatalommá felküzdeni magukat.

Hazánk egyik legpatinásabb fejlesztőcsapata, a Digital Reality úgy tűnik a szép emlékű űrstratégiák után véglegesen ráállt a háborús – többnyire taktikai – RTS-ek gyártására. A 2002-ben megjelent, finoman szólva is vegyes fogadtatásnak örvendő Platoont követően a Desert Rats vs. Afrika Korpsot, majd még a D-Dayt láthattuk tőlük ebből a műfajból, idén pedig három DR-stratégia is várható. A „háború" szó bűvöletében elkeresztelt új projektek – Ghost Wars, War Front, War on Terror – közül most legutóbbiból kaptunk tesztelésre érett verziót.

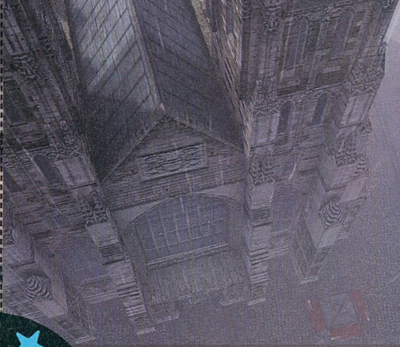
Na ebből a nézőpontból speciel pont nem látszik, mennyire tucat-RTS a játék...

A hasonló műfajú játékok futószalagon történő fejlesztése valamennyire érthető: a későbbi munkák során egy-egy korábbi programból vett elem – motor, AI-script, esetleg egész egységvagy tereptárgy-modell – újrahasznosítható, vagy legalábbis jó alap lehet az új elkészítéséhez, és akkor még nem is beszéltünk arról a pénzben nehezen mérhető kincsről, amit a megszerzett tapasztalat jelent. Nem új módszer ez a játékiparban, és nem is elítélendő – már ha a fejlesztők nem gátlástalanul, ötlettelen másolatok sorát ontva alkalmazzák. Reméltük, hogy a Digital Reality el tudja ezt kerülni - mindjárt kiderül menynyire sikerült...

NINCS RÁ KERET(SZTORI)

Vietnam és a második világháború után a magyar csapat legújabb taktikai RTS-e a fiktív jövőbe kalauzolja a játékost, egészen pontosan 2008-ba. A kerettörténet kicsiny sárgolyónk egy elképzelt globális válságáról regél, amiben három pólus vesz részt: a Rend néven emlegetett egyesülésbe tömörült terroristák, a fejlett országok antiterrorista törekvéseit képviselő WOFOR és végül a kínaiak, akikről eleinte nem is tudja az ember, melyik oldal felé húznak. A három „faj" kigondolása logikusnak tűnik, csak az év szám ismeretében hangzik meredeken: a War on Terror olyan „mi lenne, ha"-feltételezésekkel

Most pedig, ha tetszik, ha nem, jelentős átépítési műveletek alá vetjük a Terror Házát



info

A játék magyar szinkronját olyan neves színészekkel készítették, mint Csankó Zoltán, Gubás Gabi, vagy Csőre "Cartman" Gábor.

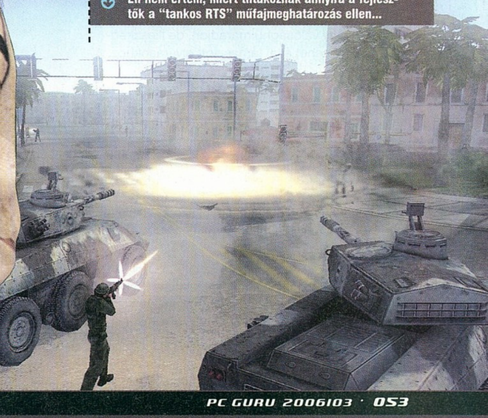
„BÁR EGYSZER KIFOGNA A DR EGY KIADÓT, AMI ENGEDI SZABADON SZÁRNYALNI A DESIGNEREK FANTÁZIÁJÁT..."

operál, amelyekről igencsak nehéz elhinni, hogy két éven belül bekövetkeznek. Mivel a készítők minden interjújukban a realizmusra való törekvést hangsúlyozzák, elvárható lett volna az átgondoltabb alapvetés – ez azonban a kisebbik baj. A nagyobb probléma az, hogy a sztori nem tud mit kezdeni ezzel a kitalált válsággal. Emlékezetes események nélküli, erőtlen alibiháttér marad, a történetben szereplő hősök pedig csupán harci képességeikkel emelkednek ki a többiek közül, annyira nem fordítottak a játéktervezők figyelmet a jellemük, karakterük megformálására. Mivel a tesztverzióban még nem volt benne a beígért, mintegy 40 percnyi átvezető mozi, a cselekmény meglehetősen érdektelenül, egy-két bekezdéses, küldetéseket felvezető szövegekben bontakozott ki, az utolsó pálya után odavetett epilógusról pedig sajnos ordít, hogy valahogy be kellett már fejezni azt a nyamvadt sztorit, elvégre már megvolt a három hadjáratra való kb. 25 küldetés. Izgalmas – és ami fontosabb, a játékban is aktívan jelen levő – történet és szerethető főhősök nélkül ma már szinte lehetetlen kiemelkedőt alkotni ebben a műfajban, a DR játékaiban mégis rendre ez hibádzik az utóbbi években...

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Aki ezek után rosszat, de legalábbis egy újabb Platoont sejt, kellemesen fog csalódni, amikor elkezd terroristát irtani a War on Terrorral. Komolyabb kifogás ugyanis nem érheti sem az érdemi játékmenetet, sem a kivitelezést. Egyik sem tökéletes, és igencsak érezhető rajtuk az eredetiség hiánya – a játék minden jobb villanását láthattuk már más taktikai RTS-ekben –, mégis igen korrekt iparosmunkával állunk szemben, aminek az egyes alkatrészeit értő kezek gyártották (hogy utána hogyan rakták össze, az már más kérdés). Vegyük például az egységeket, amelyekből 60 különbözőt tart számon a játék (egy pofás kis adatbázisban meg is nézhetjük mindet). A gyalogosokat, különféle földi járműveket (tankok, szállítók, katyusák stb.) és helikoptereket tartalmazó arzenálban mindennek megvan az ellenszere, az egységek különleges képességeinek köszönhetően mégsem egyszerűsödik kő-papír-olló meccsé a játék. Eléggé sokoldalúak ahhoz, hogy többféle taktika is működjön, és ezt támo-

Én nem értem, miért tiltakoznak annyira a fejlesztők a "tankos RTS" műfajmeghatározás ellen...



A GRAFIKUS szemével

PC Guru: Mutatkozz be, és meséld el, mik voltak a feladataid a játék fejlesztése során!
Krisztián: Szádóczki Krisztián vagyok, grafikus. Javarészt pályákkal, azok díszítő elemeivel, illetve a hozzájuk tartozó atmoszférával (fények, felhőzet) és effektusokkal foglalkoztam (eső, hó, villámlás, homokvihar stb.).

PC Guru: Mi volt számodra a legnagyobb szakmai kihívás, a legnehezebben megoldható feladat a játékban?
Krisztián: Canterbury városának megépítése. Egyrészt maximálisan hűek akartunk maradni az eredeti helyszínhez (blokkos elrendezésű, sikátorokkal tarkított városkép), másrészt gondolnunk kellett a játék által felvetett problémákra. Ez a pálya a WOFOR kampány vége felé található, ekkor a játékos már sok harckocsit irányíthat - ezek a valóságban nem férnének el a város bizonyos részein úgy, hogy ne okoznának a manővereikkel komolyabb kárt az épületekben. A feladat tehát több volt másolásnál - úgy kellett átépítenünk a várost, hogy valósághű maradjon, de illeszkedjen a játékmenet által támasztott elvárásokhoz.

PC Guru: Mit tartasz a játék legnagyobb erősségének, és mi az, amire nagyobb hangsúlyt fektettél volna, ha kaptok még 1-2 hónap fejlesztési időt?
Krisztián: A játék egyik erőssége a grafika részletessége. Az átvezető animációk egy része a játékban található modellekkel a motorból renderelve készült. Csak azért kerültek videóként a játékba, hogy minimalizáljuk a töltési időt, és azoknak is teljes pompájában tudjuk megmutatni a játékot, akik nem rendelkeznek az ajánlott konfigurációval. A fejlesztési idő rövidsége örök probléma: ha reálisan gondolkodunk, lehetetlen megvalósítani egyetlen játékban azt a rengeteg ötletet, ami egy fejlesztés során a csapatból kipattan.

„BECSÜLETES IPAROSMUNKA: HA NEM VÁRUNK FORRADALMAT, ZSENIÁLIS ÚJ ÖTLETEKET, JÓL FOGUNK SZÓRAKOZNI!"

gatja az is, hogy az egyes pályák között a játékos küldetéspontjait felhasználva állíthatja össze a harcba induló sereget (ilyen pontokat korábban teljesített küldetéscélokért lehet kapni, szóval érdemes rágyúrni a pályákon kapott bónusz feladatokra). A már említett képességek közül a program megkülönböztet passzívat és aktiválhatót; mindkettőből legfeljebb három-három lehet egy egységnek. Előbbiek azok, amelyeknek használatához semmit nem kell tennünk (például a környező terepen elhelyezett ellenséges aknák észlelése), utóbbiak pedig az egérklikkelő izmok fárasztó munkáját igénylik. Nagy meglepetéseket nem találunk közöttük (legtöbbjük erősebb támadást vagy védekezést ad, amely gyakran valamiféle hátránnyal jár együtt), de azért akadnak különlegességek is; ilyen például a vakítógránát, a kilőhető detektor (ami a célba csapódástól kezdve mutatni fogja annak mozgását a térképen), vagy a kémkamera, ami egy kis ablakban megjelenő videóval csinálja ugyanezt. Az a taktikai RTS-ekben már szinte magától értetődik, hogy katonáink fejlődnek, ahogy egyre több tapasztalatot szereznek, és jó ötlet volt a Desert Rats vs. Afrika Korpsból már ismerős gyors, járműszemélyzet ki-be szállító opció átvétele is. Az egységek egyébként illenek a választható hatalmakhoz: a WOFOR tűzerejéről és modernebb haditechnikai eszközeiről ismerhető fel, a terroristák pedig előszeretettel alkalmaznak vegyi fegyvereket, és akár egy átalakított busszal is képesek kimenni a harctérre. Egyedül a kínaiak csapata lett kicsit jellegtelen, bár érdekes módon maguk a fejlesztők éppen ezt az oldalt tartják a legkidolgozottabbnak.

Nem fogadják szívesen a gyárlátogatásra érkezett csoportot

info

A fejlesztőcsapat még az idén két másik háborús RTS-sel jelentkezik: a War Fronttal és a Ghost Warsszal

"Allah nevében minden igazhitűt arra szólítok fel, hogy vegye meg a játékot!"

WAR OF ERROR

Apropó, AI. A War on Terror harctéri intelligenciája legfeljebb közepesnek mondható, ugyanis korrekt lépései mellett sokszor előfordul, hogy egyszerűen elfelejt reagálni. Mind a gépi ellenfél, mind a játékos által irányított egységek esetében elvárható, hogy ne csak kibiceljék a látó- vagy hallótávolságukon belül zajló harcokat – sajnos ez a teszt során több esetben sem valósult meg. Hasonlóan felemásak az érzéseim az útkereső rutinnal kapcsolatban. Az útkeresés már nagyon régóta nem csak annyit jelent, hogy a kijelölt egységek megkeresik a térképen a legrövidebb utat – figyelembe kell venni a mozgatható pályaelemeket is. Vagyis ha egy jelentősebb kerülőt meg lehet spórolni azzal, hogy a mozgatott katona vagy jármű útjában álló egységek félrelépnek, azt illik felismerni – a War on Terror ebben nem jeleskedik. Ezek olyan hibák, amelyekkel együtt lehet élni, és szerencsére az irányítás is támogatja az efféle AI-butaságok orvoslását: az akció ugyanis bármikor szüneteltethető, parancsokat viszont akkor is lehet kiadni, amikor áll az idő – ez a megoldás már tucatszor bizonyította működőképességét, és ezúttal is bevált. A játék tehát nagyjából úgy fest, hogy küldetéspontjainkat elköltve összeállítjuk a csapatot (a program mindig ajánl egy leosztást, ami általában jól is működik), aztán a különösebb meglepetést nem okozó küldetéscélokat (öldöklés, robbantás, elfoglalás, helyszín biztosítása bizonyos ideig és hasonlók) követve belevetjük magunkat a harcba. Közben meg-megállítjuk az akciót, hogy minél hatékonyabban tudjuk irányítani egységeinket (kihasználva különleges képességeiket), amikor pedig a játék lehetőséget – és helikopter-leszállóhelyet – ad rá, erősítést hívunk (egységgyártás nincs, de ilyen módon azért lehet utánpótláshoz jutni). A program tehát követi a vérbeli taktikai RTS-ek bevált receptjeit – bár az is igaz, hogy új ötleteket nem nagyon mutat fel, így kiemelkedni sem igen tud a többi stratégia közül.

A kóder szemével

PC Guru: Mutatkozz be, és meséld el, mik voltak a feladataid a játék fejlesztése során!
Voji: A becenevem Voji, és körülbelül a projekt felénél kerültem a programozók csapatába. A feladatom az volt, mint az összes többi programozónak: a játék kódjának tervezése, kivitelezése, a felmerülő hibák javítása és az esetleges módosítások átvezetése. Konkrét feladatokra nem térnék ki – nagyon sok területtel kapcsoltba kerültem, mint mindenki más a játék fejlesztése során.

PC Guru: Mi volt számodra a legnagyobb szakmai kihívás, a legnehezebben megoldható feladat a játékban?
Voji: A legnehezebb számomra a kezdeti időszak volt, hiszen csatlakozásomkor már hatalmas mennyiségű programkód gyűlt össze – ennek a megértése és átlátása pedig csak idővel lehetséges. Rengeteg feladattal és problémával találkoztam a fejlesztés során, de minden körülmények között számíthattam a kollégák segítségére, így ez soha nem okozott különösebb nehézséget.

PC Guru: Mit tartasz a játék legnagyobb erősségének, és mi az, amire nagyobb hangsúlyt fektettél volna, ha kaptok még 1-2 hónap fejlesztési időt?
Voji: A játékban rengeteg lehetőség van. Hogy végül a War on Terror sikerjáték lesz-e, arról végeredményben úgyis a játékosok döntenek – szerintem inkább őket faggassuk, majd a megjelenés után. Ha lett volna még idő, valószínűleg mindent fejlesztettem volna, amihez közöm volt – de ha fél év extra fejlesztés múltán újra feltennéd ezt a kérdést, valószínűleg ugyanezt a választ adnám. Mint általában a legtöbb fejlesztésnél, határokat csupán az idő szab…

PC Guru: Ha neked kellene 1-100-ig értékelni a játékot, mennyit adnál rá (tudom, hogy gonosz a kérdés, de mellébeszélést, kibúvót nem fogadunk el)?
Voji: Úgy érzem, hogy ha megkaptuk volna az előző kérdésben említett 1-2 hónap extra fejlesztési időt, nagyobb számot tudnék mondani. Őszintén szólva azt se szeretem, ha a játékokat egyetlen számmal értékelik. Az én pontszámom 85 körüli – de a játékosok a csomagban megtalálják a pálya- és egységszerkesztő eszközöket is, amivel kedvükre alakíthatják a játékot; ha úgy tartja kedvük, összerakhatják maguknak a 100 pontos álomjátékot.

EGYEDÜL NEM MEGY

Bár a harctéren kapott feladattípusok ezer más játékból ismerősek, a küldetések néhány kivétellel nem unalmasak, köszönhetően a remek pályatervezésnek (ami egyébként szerintem a DR játékainak egyik hagyományos nagy erőssége). A készítők sok gondot fordítottak a játékos akcióinak pályákra gyakorolt hatására is: ha például bónuszfeladatként elpusztítunk egy helikoptergyárat, a következő küldetésben csekélyebb légierővel fog rendelkezni az ellenség. Sajnos ez olyan finomság, ami legfeljebb második végig-

Ne lőjetek, mi nem terroristák vagyunk, hanem tenoristák, és a művházba jöttünk fellépni...!

játszásra derül ki – annyira pedig őszintén szólva nem jó a War on Terror, hogy az ember kétszer is nekiessen. Az alkotók mindenesetre nemcsak ezzel próbálták növelni a játékórák számát: a programhoz térkép- és küldetésszerkesztő is jár, a multiplayer lehetőséggel pedig egyszerre nyolc játékos is élhet hat különböző játékmódban. A klasszikus skirmish, deathmatch, CTF és King of the Hill mellett olyan mókák is helyet kaptak, mint a Steal the Flag (CTF egy zászlóval) és a Conquer (a zászlók kulcspozíciókat jelölnek és egyben győzelempontokat jelentenek). Véletlenszerűen generált multiplayer térkép és Gamespy-támogatás is megoldott,

Volánbusz

A fejlesztők extra meglepetése a budapesti pálya, ahol a Madách téri buszpályaudvart is megcsodálhatjuk. Az építkezések és útlezárások hónapjai alatt valóban megesett, hogy legszívesebben tankkal törtünk volna magunknak utat a dugóban...

szóval a többszemélyes hadakozás szerelmesei valószínűleg több örömet találnak majd a játékban, mint az előregyártott hadjáratok rajongói, akiknek vérszegény sztorival lerontott, átlagosnál alig jobb single player mód jutott.

DIGITAL, REALITY

A kulcsin és a hangulat próbálja menteni a játékot, helyenként egészen sikeresen. A grafika kifejezetten szép, a Walker engine legújabb generációja jól muzsikál mind poligonszám-kezelés mind effektparádé tekintetében (igaz, vas is kell hozzá rendesen, 1024 * 786-ban csak felső kategóriás videokártyával érdemes játszani). A zoomolás közben változó kameraszögek jól eltalálták, az egységmodellek és a textúrák a műfajban megállják a helyüket, a rombolható tereptárgyak és a különböző időjárási viszonyok pedig olyan elvásárok, amelyeket a játék mind-mind szépen teljesít. A küldetések három kontinens (leginkább Ázsia, azon belül is Kína) helyszínein játszódnak, és a grafika amennyire lehet, hű marad a valósághoz. Az Eiffel-torony például akkora, hogy csak az alja látszik a párizsi küldetésben, a pesti gangos bérházak is méretarányosak, és a magyar pályán az egzotikus „Volánbusz" felirat is hiteles. Jól mutatja egyébként a grafikusok és a pályatervezők munkáját a játék honlapján található „valóság vagy render?"-fotókvíz, amiben bizony nem mindig egyértelmű a válasz. A hangulatot a nagyon jól eltalált, az egyes nagyhatalmakhoz illő, és a játék történéseihez igazodó (tehát öldökléskor például gyorsabb tempójúra váltó) zene fokozza tovább – magyar játékban régen hallhattunk ennyire jó aláfestést. Ha több beszéd dobná fel a cselekményt, egyáltalán nem lenne panaszom a hangokra sem – bár ezért a hiányosságért valószínűleg nem a magyar csapat hangfelelősei okolhatók.

EMBER, TERVEZZ!

Nehéz értékelnem a War on Terrort. Egyrészt a mi kutyánk kölke (és ilyen esetekben az ítész kevesebb vitriolt tölt a tollába, nem hasonlítgatja AAA-kategóriás szuperprodukciókhoz, próbálja a kiadót okolni az esetleges hiányosságokért stb.), másrészt a sajtóverzió még kicsit béta állapotban volt (a játék csak kora tavasszal fog megjelenni), szóval lehet, hogy a fent említett apróságok közül egyik-másikat kijavítják a készítők. Itt azonban nem az apróságokkal van baj, hanem olyasmivel, amire nincs mentség. A Digital Reality nem először mutatta meg, hogy elismerésre méltó szakértelem van a programozói, grafikusai, zenészei és pályatervezői kezében. A probléma az, hogy a játékot a legfelső szinten megtervező designerek nem tudnak mit kezdeni ezzel a már többször bizonyított szakmai potenciállal. A cég klóntestvéreiktől alig-alig különböző tucatjátékokat dob piacra, holott látszik, hogy többre lennének képesek, ha egyszer istenigazából megerőltetnék magukat. Pedig a hivatalos honlapon található FAQ-ban még olyan okosan fel is teszik a kérdést: „Mi különbözteti meg a War on Terrort a többi stratégiától?" A válaszban azonban csupa olyan trükköt sorolnak fel a készítők, amit nem kevésszer láttunk már taktikai RTS-ekben... (Ez persze lehet a kiadó sara is, de a lényegen mit sem változtat.)

A War on Terror olyan, mint egy jó színészekkel előadott rossz színdarab – ha film lenne, ez volna a Hegylakó 3. Ilyenkor látszik igazán, mennyire nem mutat semmit a cikk végén látható százalékérték. Mert láttunk már olyan 60%-os játékot, ami bőven megérte a ráfordított időt, de olyan 80%-osat is, ami nem volt méltó végigjátszásra – és sajnos a War on Terror utóbbiak felé húz. Örülnék, ha a DR a jövőben kicsit elfelejtené a futószalagot, vagy legalább visszafogottabban, jobb tervezéssel és az eredeti játékelemekre ügyelve ontaná a maga kis RTS-eit (hozhatnék erre példát akár hazai pályáról is, de inkább nem teszem, ne legyen belőle sértődés) – már csak azért is, mert a patina kezd lekopni, és lassan elfelejtjük, hogy egykor Imperium Galacticákat köszönhettünk nekik.

pc guru

GARFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Én elhiszem, hogy a kiadó kért direkt ilyen játékot, mert ezt találta kockázatmentesnek, és a DR tudna ennél sokkal jobbat is alkotni - csakhogy a végeredmény szempontjából ez senkit nem érdekel...

PRO: Szép grafika, príma zenék és sok lehetőséggel bíró multiplayer, editor

KONTRA: Elnagyolt és gyenge történet, kevés új ötletet tartalmaz

7.6

ÖSSZEGZÉS: A War on Terror olyan mint a magyar narancs: kicsit sárga, kicsit savanyú - de a miénk!

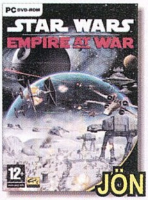
GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

GROUND CONTROL 2	88%
AFRIKA KORPS	83%
PLATOON	68%

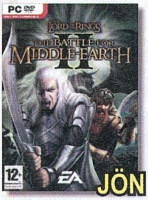
CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

LASSAN VÉGE A TÉLNEK – DE A JÓ ÁRAK MARADNAK!

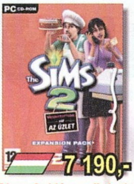

JÖN
Star Wars Empire at War*

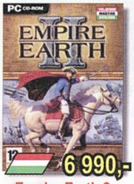
ÁFA: 20% ÁRCSÖKKENÉS!


JÖN
Battle for Middle Earth 2*

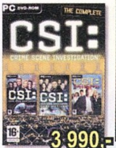
6 990,-
F.E.A.R.

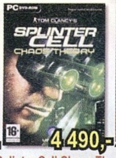
7 990,-
GTA San Andreas

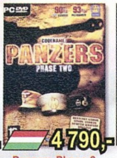

7 190,-
Sims 2: Vár az üzlet*


6 990,-
Empire Earth 2

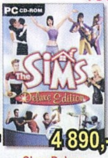
JÖN
TOCA Race Driver 3*


3 990,-
CSI 1+2+Miami


4 490,-
Splinter Cell Chaos Th.


4 790,-
Panzers Phase 2

7 190,-
C&C First Decade


4 890,-
Sims Deluxe

2 890,-
Sims Abrakadabra

3 890,-
Medal of Honor pakk

3 890,-
Battlefield 1942 pakk

3 890,-
Battlefield Vietnam

3 890,-
Need for Speed Und. 2.

3 890,-
FIFA 2005

3 890,-
Battle for Middle Earth*

Act of War 3 830
Afrika Korps vs D. HUN...1 910
Against Rome..................... 950
Age of Empires 2 ....3 830
Age of Empires 2 Gold 4 790
Age of Empires 3 ....11 510
Age of Mythology Gold ...6 710
Aiken's Artifact....................950
Airport Tycoon 3+Luxury 1 910
American Conquest..........1 230
American C. Fight Back ..1 230
American C. Divided N.* ....Jön
Aquanox 2 950
Arcanum 950
Armies of Exigo HUN.......3 830
Army Racer HUN..............1 910
Augustus HUN 1 910
Bad Boys 2 ....1 910
Bandits HUN.........................690
Bard's Tale.........................7 670
Battlefield 1942 pakk 3 830
Battelfield Vietnam 3 830
Battlefield 2 ....11 510
Battlef.2. Special Forces .7 190
Bet on Soldier 7 990
Beyond Divinity................3 830
Big Mutha Truckers 2 ......1 910
Black & White 2..............11 510
Blitzkrieg...........................1 230
Blitzkrieg Anthology........4 790
Blitzkrieg: Barbarossa.....2 870
Blitzkrieg: Kursk 3 830
Blitzkrieg Anthology........4 790
Blitzkrieg 2.......................9 590
Blood Omen 2 950
Boiling Point HUN............9 590
Breed.................................1 230
Brothers in Arms HUN.....6 710
C&C összes First Decade7 190
C&C Generals Deluxe......3 830
Call of Duty "év játéka" ...3 830
Call of Duty 2..................13 990
Children of the Nile..........3 830
Chrome SpecForce..........7 670
Civilization 4.....................9 590
Claw 950
Close Combat: First to F. 1 910
Colin McRae Rally 2005* .2 870
Combat Flight Sim. 2. ......3 830
Combat Mission B.Overl .1 910
Commandos 3..................2 870
Cossacks Back To War ...1 230
Cossacks 2.......................7 670
Crime Life 7 670
Crusader Kings 1 910
Csatamágusok HUN 1 910
D-Day HUN.......................1 910
Demon Stone....................3 830
Diablo 2 + Lord of Destr ..2 990
Disney játékok ....Hívj
Divine Divinity 1 230
Dragonshard 7 670
Drakula 2 HUN 950
Driver 1 910
Driver 3 ....3 830
Dungeon Siege 2..............9 590
Dungeons & Dragons onl ..Jön
Earth 2160.........................7 670
Egypt 3 HUN 3 830
Empire Earth HUN...........1 910
Empire E. Art of C. HUN .1 910
Empire Earth 2 HUN........6 990
Etherlords HUN 950
Euro Rally Champion 1 910
Europa Universalis HUN 950
Europa Universalis 2 ....1 910
Far Cry 2 390
F.E.A.R. 6 990
FIFA 2005.........................3 890
FIFA 06 HUN 12 470
FIFA Manager 06 ....11 510
Fire Captain HUN 3 830
Flatout...............................1 910
Flight Simulator 98 ....1 910
Flight Simulator 2002 ......3 830
Flight Simulator 2004 ......9 590
FS 2004 Kiegészítők...........Hívj
Football Manager 2006 ....9 590
Ford Racing 3...................1 910
Freelancer.........................2 390
Fritz 8 Sakkszim. HUN 5 990
Gorky Zero HUN...............1 910
Gorky Zero Aurora HUN ..1 910
Gothic 2 ....3 830
Gothic 2 Night of Raven ..3 830
Gothic 2 Gold 5 750
Grand Theft Auto 3 ....2 870
GTA Vice City 2 870
GTA San Andreas 7 990
Great Escape.......................950
Ground Control 2 HUN 1 910
GT Legends HUN 9 590
GTR (FIA GT R.) HUN.......7 670
Guild W. Sp. Ed. /online ..9 590
Gunship 1 910
Gyűrűk Ura: Király v.tér ..3 830
Battle for Middle Earth* .3 890
Battle for Middle E. 2* ......Jön

Haegemonia HUN.............1 910
Haegemonia Solon HUN..1 910
Halo 3 830
Harry Potter 1 Bölcsek k. 3 830
HP 2 Titkok kamrája.........3 830
HP 3 Azkabani fogoly 3 830
HP 4 Tűz serlege 11 510
Hearts of Iron 2* 1 910
Heavyweight Thunder 1 910
Heroes of M. & M. 3..........1 910
Heroes of M. & M. 4 HUN.1 910
Hitman...............................1 910
Hitman 2............................1 910
Hitman Contracts.............2 870
Homeworld 2 HUN 1 910
Hotel Giant........................1 910
House of the Dead 3 ....1 910
I of the Dragon HUN.........1 910
IGI 1 (Project IGI).............1 910
IGI 2 ....2 390
IL-2 Forgotten B. HUN 2 870
Imperium Galactica 2 HUN.950
Inkvizíció HUN 950
Industry Giant 2 HUN.........950
Italian Job 950
Jeanne D'Arc HUN 3 830
Kelták királya HUN...........1 910
King Kong.........................9 590
Knightshift HUN 1 910
Knights & Merch. 2 HUN .1 910
Larry Magna Cum Laude.3 830
LEGO akció,18 féle, /db...1 910
Bionicle,Chess,DromeRacers,
Football Mania, Racers 2, ...
Légió HUN 950
Majestic Chess.................3 830
Mahjongg Variety P. 2 .....1 490
Mars: Letelepedés... HUN...690
Mashed 1 910

Matrix: Path of Neo 9 590
Medal of Honor Pakk 3 830
Medieval Lords HUN........5 750
Metal Gear Solid 2............2 870
Monopoly Tycoon 1 910
Mortal Kombat 4..................950
Mortyr 2 HUN...................5 750
Moto GP 3 ....9 590
Myst 4 Revelation HUN....1 910
Myst 5 End of Ages..........7 670
NBA 05 ....3 830
NBA 06 ....11 510
Need for Speed Porsche .3 830
NFS Hot Pursuit 2 ....3 830
NFS Underground............3 830
NFS Underground 2.........3 830
NFS Most Wanted 11 510
Nexus HUN 3 830
NHL 05 ....3 830
NHL 06 ....11 510
No Man's Land 1 230
Oil Tycoon 2 HUN 5 750
Outcast 1 910
Painkiller...........................2 390
Painkiller Battle out of H .3 830
Panzer Elite Special Ed. 950
Panzers HUN ....Akció
Panzers 2 HUN 4 790
Paradise Cracked HUN.......690
Platoon HUN.....................1 910
Pokoli szomszédok 1+2...5 750
Port Royale 2 HUN 3 830
Postal 2 HUN 1 910
Prince of P. Warrior W.....2 390
Prince of Persia 3...........10 550
Pro Evo. Soccer 5 ....9 590
Rainbow Six Lockdown*....Jön
Raven Shield 1 910
Regiment*...........................Jön

Restaurant Empire HUN ..1 910
Rise of Nations.................4 790
Rise of Nations Gold 6 710
Robin Hood Def. HUN......1 910
Rollerc. T. 3 + Soaked......6 710
Rollerc. T. 3 Wild..............4 790
Rome Total W+Barbarian...Jön
Rome TW: Barbarian Inv .7 190
Roncsderby HUN 1 910
Runaway HUN 1 910
Sabotain HUN...................1 910
Sacred Gold......................5 750
Serious Sam 2 ....9 590
Settlers 5 HUN..................9 590
Shade: Wrath of Angels ..1 910
Sherlock Holmes ezüst. ..3 830
Silent Hill 3 ....2 870
Silent Hunter 3 ....9 590
Silent Storm Gold 3 830
Simpsons Hit & Run 2 870
Sim City 4 Deluxe.............3 830
Sims + Livin' It Up............4 890
Sims kiegészítők, /db 2 890
House, Hot Date, On Holiday,
Unleash., Superstar, Abrakad.
Sims 2 HUN. 12 470
Sims 2: Egyetem HUN 7 190
Sims 2: Éjszakák HUN.....7 190
Sims 2: Vár az üzlet HU*..7 190
Sinbad...............................2 870
Singles HUN 4 790
Singles 2 HUN 7 670
Skoda Racer.....................1 910
Ski Racing 2006 ....5 750
Soldiers: Heroes of WW.. 2 390
Space Colony.......................690
Space Hack HUN..............1 910
Spellforce + Breath of W .5 750
Splinter Cell Chaos Th. ...4 490

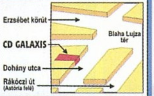
Star Wars Battlefront 2 ....Új
Empire at War ....Jön
Jedi Academy.................3 830
Knights of the Old Rep..3 830
Lego Star Wars 7 670
Régebbi SW játékok /db 3 830
Starcraft és Brood War....1 910
Starship Troopers............1 910
Starsky and Hutch 1 910
Streets R. 2: Fast Driver .1 910
Stronghold 2.....................7 670
Sudoku Challenge 1 910
S.W.I.N.E. HUN 950
Thief 3 ....2 870
TOCA Race Driver 2.........2 390
TOCA Race Driver 3* ....Jön
Tomb Raider Chronicles .1 910
Tomb R. Angel of Darkn..1 910
Torino 2006.......................6 990
Total Overdose.................9 590
Trackmania HUN..............3 830
Trackmania Sunrise HUN7 670
Train Simulator 3 830
Transport Giant HUN 3 830
UFO Aftershock 7 670
Vampire Bloodlines 3 830
Válaszcsapás HUN...........1 910
Vészhelyzet 2 HUN...........1 910
Victoria.............................1 910
Vietcong 2........................9 590
War of the Ring 2 870
Warcraft 3 ....2 870
Warcraft 3 FrozenThrone 2 870
Wildlife Park 1 910
World of Warcraft /onl. ..11 510
WOW 60 nap Gamecard ..6 990
Xpand Rally HUN 2 870
Zoo Empire HUN 3 830
Zoo Tycoon 3 830

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest
VII. kerület (pest)
Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

Gengsztersors huszonöttől életfogytig

irta · Flatline

25 TO LIFE

fejlesztő > Avalanche Software kiadó > Eidos web > www.25tolife.com

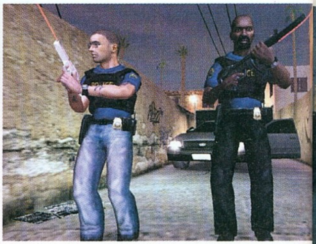
Az Avalanche Software 1995 óta hegeszti a játékait a kies Salt Lake Cityben. Nincs olyan játékplatform és műfaj, amivel ne foglalkoztak volna az amerikai focitól a Mortal Kombat és Prince of Persia átiratokon keresztül a Nickelodeon rajzfilmek feldolgozásáig. A 25 to Life-ot régi jó ismerősünk, a Ritual (Sin, Cs: Condition Zero) közreműködésével fejlesztették.

Magunk között szólva halvány rózsaszín fogalmam sincs róla, hogy az Eidos vezéreinek mi volt az elképzelésük a 25 to Life kiadásával. Oké, a GTA által divatba hozott gettós-gengszteres divathullám meglovaglása nem tűnik rossz ötletnek (anyagilag semmiképpen), de nem elég, hogy a játék nem éppen a legjobb a kategóriájában, de olyan szemérmetlenül lop több híres vetélytárstól, hogy azt pirulva nézik még azok is, akik minden nap szembesülnek vele, hogy a kreativitás milyen könnyen másolható. Legalább jól tudtak volna másolni a fejlesztők... de nem: a 25 to Life egy középkategória alatti külső nézetes lövöldözős akciójáték, amiben menetrendszerűen fittyet kell hányni minden olyan dologra, amit az emberbe (jó esetben) az élete első 14 évében próbálnak belesulykolni. Igen: zavaró, hogy egy színes bőrű fickóval kell több pályán át rendőröket ölni; és igen: bosszant, hogy utána viszonzásképpen a rendőrrel kell ugyanezt megtenni a gettóban. No és az is felforgatja az amúgy edzett játékosgyomrot, hogy olyan buta körítéssel van megáldva az egész, hogy az igényesség leghalványabb árnyéka sem vetül az összképre. Most, hogy jól elmondtam pár mondatban, miért nem kéne tovább olvasnotok, kicsit mélyebben is beleásom magam, hátha mégis érdekel valakit...

Ha túlélem az akciót, fegyelmit kapok, mert átléptem a "Do not cross" szalagot. Nehéz a rendőr élete...

VÉRES(EN GYENGE) SZTORI

Úgy tizenöt évvel ezelőtt érezhető volt a mozi világában egy hullám, a gettóból feltörni kívánó, többnyire legális úton érvényesülni próbáló fiatalokról szóló filmeké. Egymást követték a jobb-rosszabb próbálkozások, míg a közönségnek elege lett a dologból és Hollywood lassan leállt a dologgal – azért máig érkezik időről-időre egy ilyen darab, de ez végső soron nem elítélendő. Az viszont már-már felháborító, hogy a Grand Theft Autón kívül (plusz a jó öreg Kingpin, aminek állítólag most készül a folytatása!) máig nem volt képes egyetlen játék sem igazán jól visszaadni azt a hangulatot és szennyet, ami a szegénynegyedek utcáin a mindennapok része – már azok számára, akik valóban bűnözőként él-



Akkora gangxták vagyunk, hogy még! Egész nap itt füvezünk, piálunk meg számoljuk a pénzt. Ugye félsz?

nek. A 25 to Life is ezt próbálja meg, ötvözve a már említett filmek szellemiségével. Adott egy drogdíler, aki éppen szeretné befagyasztani ez irányú munkálkodásait (Freeze a hős neve, ami akár önironikus poén is lehetne, mert a játék valóban hajlamos lefagyni, de gyanítom, ez inkább a játékban hemzsegő programhibáktól van...), a felesége (akinek természetesen akkora mellei vannak, mint két hidroglóbusz, csodálom, hogy képes megmozdulni) és kis kölke érdekében. Persze a kertvárosi, gettómentes, szép rózsaszín lufis-kézfogós-boldogságos élet elérése nem megy olyan könnyen, de legalább a lapos sztori narrációja is rossz – bár az említett mellizmok biztosan sok fiatal játékost fognak magukkal ragadni...

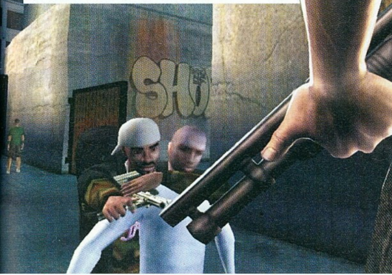
VÉRES KÖRNYEZET

Arra egy szavam sem lehet, hogy ne próbálták volna mindent elkövetni a fejlesztők, hogy változatos terepeken, néha más-más karakter irányítását a kezünkbe adva dobják fel a játékélményt – de sajnos a próbálkozás önmagában kevés. Hiába lehet börtönből szökést, kaszinó- és bankrablást is lezavarni, és nem mindig valami kaliforniai nagyváros utcáin, hanem szabadban és zárt térben egyaránt akciózni, mindig ugyanaz a végeredmény: egy csőben kell rohanni és apró darabokra lőni mindent, ami szembejön. Nem túl szórakoztató; a legjobban talán úgy határozhatnánk meg a 25 to Life játékmenetét, hogy Max Payne mínusz azok a jó kis ugrások, időlassítás és hangulatos történet. Még közelebbi példának talán a Punishert hozhatnám, fel, de attól a mai napig rosszakat álmodom időnként, úgyhogy inkább ne is bolygassuk...

Az átvezető animációkban fertelmesen gyenge szinkronszínészek asszisztálása mellett bontakozik ki az ultravékony betéteket megszégyenítően lapos történet – ami mellőz minden fordulatot vagy csavart, nehogy véletlen elérje a ZS-kategória felső határát a dolog – amit jóérzésű játékos soha sem fog élvezni. Hiába ad számos fegyvert a kezünkbe a játék, amikkel kivégezhetjük az ellenfeleket, olyan alkalom soha sem lesz, hogy legalább egy kicsit gondolkodni kéne, merre tovább; továbbá soha sem lesz lőszerhiány, hovatovább nem lesz olyan alkalom sem, hogy meghalnátok, mert egy egészségügyi csomag teljesen feltölti az életerőt, és rengeteg van elszórva belőlük a pályákon. Mindig akad annyi fedezék, amennyit csak nem szégyelltek használni, plusz az álldogáló civilek is elkaphatóak, hogy élő pajzsként cipelhessük őket, míg el nem távoznak az örök vadászmezőkre (a zsarukat speciel nem nagyon érdekli, hogy hasba lövik-e a túszunkat...). Ennyit a jólelkű főhősről.

PUKKANÁSOK, MASZATOK

Említettem már, hogy nem túl hitelesek a szinkronszínészek; a gettóhangulatot ugyan megalapozza az, hogy a párbeszédekben több a közismert négybetűs, F-fel kezdődő angol szó, mint a névelő, de a színészeknél a beleélés hiánya



Vigyázat, túszom van! Legalább 30 poligonból áll, szóval csak óvatosan!

DIRECT to drive

Akik kicsit jártasabbak az online lét örömeiben (kivételesen nem a cyberszexre gondolok, és nem is valami különösen elvetemült WoW partira), tudják, hogy nem feltétlenül kell kimozdulni a lakásból, ha éppen új játékra fáj a foga az embernek. Több nagy játékportál is üzemeltet a Steamhez hasonló legális, fizetős játékletöltési rendszert, talán egy fokkal humánusabb kereteken belül, és elérhetőbb sebességgel, mint a Valve rendszere teszi. A 25 to Life-ot is így kaptam a szerkesztőségből: Hancu ICQ-üzenete (amiben jelezte, hogy megjelent a játék online és ugyan ugorjak már rá) és a hitelkártyám előbányászása után nagyjából 18 másodperccel már töltöttem is le a több, mint egy gigabyte-os installer fájlt a Direct To Drive-ról (www.direct2drive.com). A rendszer jelenleg kb. 180 játékot kínál, plusz komplett helpdesket, fórumokat, ahol kérdéseket lehet feltenni a letöltött játékokkal kapcsolatban stb. Valamivel olcsóbb is, mintha boltban venné a játékot az ember, ráadásul a 25 to Life-ot némi videokártya-driver szerencsétlenkedés miatt vagy három gépen is sikerült aktiválnom, annak ellenére, hogy elvileg visszaellenőrzi a rendszer, hogy felhasználtam-e már az aktivációs kódom. Egy a lényeg, bátran töltsetek játékot legálisan (ha esetleg nem is a 25 to Life-ot...), megéri, csak gyors netkapcsolat és egy hitelkártya kell hozzá, és már a sarki játékboltig sem kell elvonszolni a megfáradt testeteket...

TILTSÁK be!

Mint az várható, a 25 to Life sem úszhatta meg a brutalitása által kavart botrányokat. Charles Schumer New York-i szenátor nemrég hatályba lépett rendelkezése szerint az olyan játékokat, melyek nem felelnek meg az erre szakosodott bizottság kritériumainak, nem szabad kiadni. Senki számára nem titok, hogy vajh a 25 to Life miért került górcső alá, hiszen már az első pályákon annyi rendőrt kell lemészárolni az állítólagos „jófiú szeretne lenni" színes bőrűvel, hogy a Painkillerben és a Serious Samben összesen alig láttunk akkora mészárlást. Ezúttal a szép nevű The National Law Enforcement Officers Memorial Fund alapítvány indította a betiltásra irányuló petíciót, melyben azt hangoztatják, hogy hiába van lehetőség a történet szerint oldalt cserélni és többjátékos módban eldönteni, hogy a rendőrök vagy a gengszterek oldalra áll a játékos, ez csak felesleges feszültséget kelt, lévén ugyanaz a végeredmény: ölni a többieket. Aki szeretne csatlakozni a petícióhoz, az a www.nleomf.com címen megteheti.

info

A GTA San Andreas óta nagyon menő ez a gangsta-stílus a játékvilágban - a következő versenyző a True Crime 2 lesz...

néhol annyira kirívó, hogy az arcomat kapartam sírva nevetés közben. Egyedüli mentsvár a hangszekcióban a zene: ugyanis ha egyvalamit jól megtanultak a fejlesztők a GTA sorozatból, az az, hogy megfelelő zenei körítés nélkül nincs jó gettós-gengszteres játék. Felsorakoztatták hát az összes bólogatós rapet játszó nagyágyút, akit csak elértek (és akikre volt elég pénz a költségvetésben), így a főmenütől kezdve a játékban mindenhol szól ezerrel a BOOM-BOOM-HÖ – aki nagyon keménynek érzi magát játék közben, kap egy ráadás lelkesítő faktort is, ha felcsavarja picit a hangerőt. Az viszont a zene dübörgésén is áthallatszik, hogy a fegyverhangok gyengék, a főhős beszólásai siralmasak, továbbá minden háttérzaj szinte ötmásodpercenként ismétlődik, ami nem túl hiteles.

Grafikailag nagyjából a rossz emlékű Punisher (már megint...) szintjén van a játék. Remélem, ezzel mindent elmondtam – ha mégsem, akkor azt mondom, még a PC-s változat is annyira mosott textúrákat vonultat fel, mintha az egész játékot leöntötték volna hígítóval. Nem tudom hogy képzelték ezt a grafikusok, de manapság már nem hiszem, hogy egy fejlesztőcég ne engedhetne meg magának egy húszezer forintos tesco gazdaságos, 1 megapixeles digikameránál jobb minőséget felmutató masinát, hogy textúrákat fényképezzenek vele. Fantáziátlan pályákhoz mondjuk valóban fantáziátlan textúrák illenek... A karakterek mozgása borzalmas (ki hitte volna ezek után...), mindenki úgy közlekedik, mintha most jött volna ki porckorongsérv-műtétről. A főhős nyögésekkel tarkított falonátmászás-animációja a csúcs.... Az effektek nagyjából az 5 évvel ezelőtti szintet ütik meg: sem a tűz, sem a gőz, sem a füst nem mérhető össze semmivel, amit az elmúlt években láthattunk más hasonló játéktól. Még konzolon sem.

Irányítás terén csak egy kiemelendő zavaró tényezőt találtam (azon kívül, hogy nem lehet ugrálni, mindenfelé vetődve), és az a célkereszt mérete. Olyan hajszálpontosan kell ráemelni a kurzort az ellenfelekre, hogy elég egy piciny kézremegés, és már mellé ment a shotgun teljes tára. Megszokható a dolog, de ennél azért sokkal engedékenyebb célzásrendszert szokás külső nézetes akciójátékokhoz fejleszteni – úgyhogy messze nem vagyok elégedett. Az AI nem annyira erős, hogy gondot okozzon bárkinek, aki fogott már billentyűzetet és egeret. Amíg nem szaladgáltok túlságosan sokat a nyílt terepen, nem fogtok meghalni, továbbá az ellenfelek hiába vannak fedezék mögött, előbb-utóbb (inkább előbb...) kíváncsian kidugják a fejüket, és a fedezékünk mögül kinézegetve szépen le lehet lövöldözni őket.

Ejnye, csak így itt hagyni ezt a sok pénzt az asztalon... el is teszem, nehogy valaki ellopja.

MULTI

A multiplayer módok összetettsége üdítő színfolt a nagy szürke 25 to Life palettán, bár a Battlefield 2 vagy az UT2004 szintjét ettől sem érdemes várni, már csak a korábban említett grafikai és engine gondok miatt sem. Szabadon választható, hogy a rosszfiúkkal, vagy a rendőrökkel kívánunk-e harcba szállni, aztán mehet a móka a falfirka-felületek védésétől (Battlefield-féle kontrollpontok) kezdve a sima deathmatchen át mindenféle módban, amit más-más neveken láthattunk hasonló játékokban. A multi legnagyobb gyengéje a nézetből fakad; hiszen eleve nem túl előnyös csapat-alapú multi játékban a thrid person nézetet erőltetni. Minden hibája ellenére a többjátékos mód nyújt némi élményt, hiszen a haverokkal közösen lövöldözve az amúgy sem túlságosan komoly tartalom és mondanivaló még viccesebbé válik. Konzoltulajok talán találnak pár jobb percet a multiban, de ez is főként a gyengébb felhozatalnak köszönhető...

ÖSSZEGZÉS

Igazából lehetnék morcos, hogy egy olyan játékot kaptam ki, ami kiborított, felidegesített, plusz nem is szórakoztam jól vele, de nem leszek, mert a 25 to Life még ennyit sem ér. Nem tudom senkinek sem tiszta szívemből ajánlani a játékot, maximum azoknak, akiket nagyon utálok, akik nagyon kíváncsiak, vagy mazochisták. Vagy leginkább mind a három egyszerre. Remélem, érthető voltam...

pc guru

GARFIKA	07
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Jobban jártam volna, ha inkább elmegyek fagyizni, ahelyett hogy a 25 to Life-fal játszottam... annak ellenére, hogy jelenleg kinn mínusz 15 fok van. Pedig az előzetes infók alapján egész jónak tűnt...

FLATLINE

PRO: A lepukkant, külvárosi gettóhangulatot zseniálisan visszaadó hip-hop és rap zene

KONTRA: Minden más...

5.5

ÖSSZEGZÉS: San Andreas plusz Max Payne, mínusz minden ami miatt a San Andreast és a Max Payne-n szerettük...

GÉPIGÉNY: P4 1.3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.5 GB HDD

GTA SAN ANDREAS	95%
MAX PAYNE 2	90%
TOTAL OVERDOSE	67%

MOBILARENA
mobilélet ONLINE
PROHARDVER - VOGEL BURDA
ONLINE
mobilélet
MOBILARENA
HÍREK, TRENDEK, TESZTEK
http://mobilarena.hu

Amikor nem sikerül visszatérni Wolfenstein kastélyába

írta · nightbagoly

UBERSOLDIER

fejlesztő > burut kiadó > cdv web > www.ubersoldier.net

Az orosz Burut Creative Team a kies Voronyes városában hegeszti az általában a „gyenge közepes" és „erős közepes" közé eső értékelésű játékait. Legnagyobb sikerük eddig a Kreed című sci-fi FPS volt.

Mivel nem túl régóta forgok még játéktesztelői-tollforgatói körökben, nincs pofám már megint azzal kezdeni, hogy „ritkán kerülök nehéz helyzetbe, ha tesztelésről van szó". Az utóbbi pár hónapban sikerült megjárnom a poklot, már ami a megismert szoftvereket illeti, de az ÜberSoldier minden eddigi bizarr kalandomon túltesz. Hogy miért? Nos, ha annyit elárulok, hogy az ÜberSoldier feliratú CD egy Eastern Front nevű programot telepített, ami aztán a menüben körülbelül „lázadás"-nak fordítható értelmű orosz logóval fogadott, azt hiszem, tömören elmondtam mindent, amit indulásként lehetett...

ÜBER

Az ÜberSoldier (most már maradjunk ennél a címnél) a második világháborúkellős közepébe csöppenti a deli játékost. A nácik – miután kezdik felfogni, hogy a világ ellenük dolgozik – belecsapnak a lecsóba, felbérlik Indiana Jones helyi alteregóját, és megkerestetnek vele egy ősi ereklyét, amelynek segedelmével képesek a halottakat feltámasztani, hogy azután azok a hadseregüket erősítsék. A remek tervbe azonban galiba csúszik, főhősünk ugyanis halála után magához tér, és rádöbben, hogy ő a többi élőhalottal ellentétben képes gondolkodni, és önálló döntéseket hozni. Miután konstatálja, hogy a halálból visszatérés nem is rossz móka (például többé nem kell fürdeni, és az ember Neót megszégyenítő képességeket kap) szembetalálja magát a náci hadigépezettel, meg egy rakás, orosz nyelven beszélő (és zömmel nem is feliratozott) felkelővel, akik ki tudja honnan és miért jöttek. A történet felvázolása már felkeltheti a gyanútokat, hogy vagy én őrültem meg teljesen, vagy valami nagyon érdekes szituációba csöppentem. Nos, ha lehet így fogalmazni, az utóbbi miatt történt az előbbi; az ÜberSoldier tesztpéldánya igencsak tragikomikus módon adta elő a sztorit: az orosz szinkronból, és a hiányos (sőt többnyire nem létező), tört angolságú feliratokból nehéz volt kibogozni a lényeget – nézzétek el nekem, ha valamit rosszul summáztam az általában pusztán a látottakra hagyatkozó élmények után. (Persze egy FPS-nél még ma sem feltétlenül szükséges a történet megértése a teljes játékélményhez, és különben is az én egyéni szociális problémám az egész, hiszen a végleges verzióban már nyilván tökéletes angol szövegek lesznek – na de akkor is, hát mit tehettem én előző életeim során, hogy ezt érdemlem...?)

info

A játék márciusban kerül a boltok polcaira, aránylag baráti, 30 dolláros áron (a magyar árról egyelőre nincs információnk)

KÜLSŐSÉGEK

Az embert a kihívások éltetik, és úgy éreztem, nem szabad a kissé negatív előjelek ellenére leírni a programot. Így hát, miután lehunytam a szememet – és beletörődtem, hogy a történet számomra lila köd marad, amit ráadásul oroszul próbálnak nekem elmagyarázni – belevetettem magamat a játék többi, és a stílusból adódóan fontosabb, részébe. Az első, ami ezek után feltűnt, hogy az ÜberSoldier egész tetszetősen néz ki. Ugyan alaposan spóroltak a poligonokon a derék orosz fejlesztők, a becsületükre legyen mondva, hogy mindezt korszerű, és meghökkentően látványos effektekkel, valamint pokoli gyors motorral kompenzálták. A játék ugyanis meglepő módon még az általam tesztelt, nem 100%-osan végleges verzióban is remekül futott, és ezt csak néha árnyékolta be a képet némi (minden bizonnyal szintén a nem befejezett szoftver számlájára írható) fagyogatás. A kulcsszó mindenesetre a design, és az orosz srácoknak bizony meglehetősen jó szakemberük akadt erre a posztra. Noha a helyszíneknek is bőven kijutott a poligonspórolásból, ezt ötletes, és – főképp! – hihetően kinéző pályákkal orvosolták. Az atmoszférát azonban kis híján sikerül taccsra tennie a zeneszerzőnek, akinek a fénykora valószínűleg a MIDI-korszakba nyúlik vissza. A muzsikák, amelyek a játék alatt felcsendülnek, a Doom hőskorszakát idézik, a valószínűleg kizárólag szintetizátorral készült dallamok pedig nem csak technikailag borzalmasan idejétmúltak, de ráadásul bumfordiak, és oda nem illőek is. A szinkronnal kapcsolatban nem tudok mit mondani, első hallásra a színészek korrekt módon beleélték magukat a

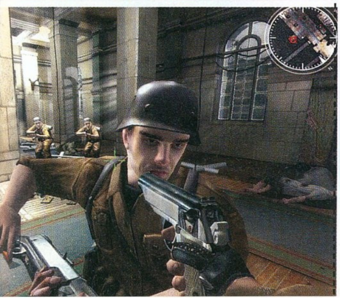
Tessék mondani, lesz valaha olyan FPS, amiben nincs se második világháború, se zombik?

„A FANTÁZIÁTLAG KÖRÍTÉS MEGLEPŐEN SZÓRAKOZTATÓ, ESETENKÉNT AZ AGYUNKAT IS MEGTORNÁSZTATÓ FPS-T TAKAR."

szerepbe, de csak reménykedhetek abban, hogy ti már nem őket fogjátok a dobozos változatban hallgatni – kivéve, ha nem Oroszországban vásároltok magatoknak egy példányt ebből a kis csodából (és ezennel megfogadom, hogy többet nem puffogok a fél-orosz sajtóverzió miatt). Feltétlenül meg kell említenem még a fizikát, amely simán jobb, mint bármely általam eddig látott játékban. A robbanások hatására a bútorok felborulnak, a csövek kiszakadnak a falakból, és bizony, akárcsak a Half-Life második részében, itt is nagy segítségünkre lehetnek a torlaszként állított terepakadályok.

BELSŐSÉGEK

A program maga egy meglepően komplex lövöldözős, második világháborús játék – legalábbis minden bizonnyal annak indult. Miközben bejártam – az azonosulást helyből taccsra tevő élőholt főhőst irányítva – a helyszíneket, és jutottam tovább a történetben, rá kellett döbbennem, hogy a játék bizony nem az lett, aminek valószínűleg készítették. A megérzésem az, hogy a készítők nagyon szerettek volna egy izgalmas, kellemes atmoszférával megáldott akciójátékot készíteni, és menet közben (valahol a tervezőasztalnál, rosszabb esetben fejlesztés közben) betoppant a kiadó embere, G-Man-szerű aktatáskával a kezében, és tett egy visszautasíthatatlan ajánlatot, miszerint rakjanak a játékba egy horrorisztikus szálat. Megérzésemet alátámasztja a tény, hogy a játék azon pályái, ahol kevesebb a zombi (tehát kizárólag a lövöldözés, a taktikázás dominál) sokkal hangulatosabbak, mint azok, amelyek a történet felgöngyölítése közben szürreális helyszínekre kalauzolnak. Apropó, helyszínek: itt is erőteljesen érvényesül a kettősség; a valóság és korhű terep eszement hangulatos, a zsémbes-zombis pedig néhol még elmegy, de a legtöbbször borzalmas és erőltetett. Azonban ha túltesszük magunkat a Wolfeinsteinben sokkal jobban kivitelezett, spontánabb misztikumon, és magára a játékra koncentrálunk, egy meglepően átgondolt, taktikus harcrendszerrel, és kellemes kihívást jelentő mesterséges intelligenciával találjuk magunkat szemben. Bár nem értettem jóformán egy kukkot sem a történetből, és néha újra kellett indítanom a gépet, mégis újra, és újra nekiestem, ahelyett hogy a sarokba hajítottam volna, vagy egy ketyegő csomagban visszaküldtem volna a feladónak. Sokat nyom a latba a speciális képességünk, a pajzs, melyet aktívan tartva meghatározott ideig megállítjuk a golyókat és ezzel rengeteg újszerű harci helyzet elé kerülünk, amelyet ráadásul az AI remekül kezel. Számos olyan feladatunk lesz, amelyben valakit, vagy valakiket életben kell tartanunk, és ilyen esetben bizony csak erre a képességre támaszkodhatunk, lehetőleg ügyesen adagolva. A játék így tucatnyi, az agyunkat is megtornásztató helyzet elé állít minket, amelyeket – az üres időben – a régmúlt FPS-eire emlékeztető bónusszal egyensúlyoz. Két, meglehetősen retrószagú extrát kapcsolhatunk be: az egyik beceneve düh, és megnöveli a pajzs-képesség használati idejét, ha gyors egymásutánban három fejlövést adunk le; a másik a tombolás, amely több életerőpontot biztosít, ha rövid idő alatt ugyanennyi fickót megkéselünk. Érezhető tehát, hogy a harc jóval több az egyszerű „megyek-lövök" sémánál, a rengeteg korhű fegyveren kívül használnunk kell a zombilét előnyeit is, amelyek kombinációjával hatalmas túlerő ellen is győzedelmeskedni tudunk a látványos, és élvezetes harcban. No és ha mindez még nem volna elég, ott van a már szintén említett fizika, amely nem csak látványelem, hanem bizony aktív résztvevője a csatának.



Az igazi überkatona szó szerint értelmezi a "Tavárisi, konyec!" jelmondatot

ÜBER ALLES?

Mindent összevetve az ÜberSoldier remek játék ígéretét hordozza, már ha a sajtóverzió hibáit kijavítják a megjelenésig (no de miért is ne javítanák...?). A kissé erőltetett misztikus szál ugyan közel sem nyújt akkora élvezetet, mint ahogyan tette azt az id felújított klasszikusa, a Wolfeinstein, sikerült ezt egyensúlyozniuk egy remek, gondolkodást és taktikai manővereket igénylő harcrendszerrel.

pc guru — ÜBERSOLDIER

GARFIKA	06
ZENE	03
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A történet akár még jó is lehet (főleg ha megértjük...), de a kellemes ötletek tárháza ideális turmixot alkot, amelyet nyugodt szívvel ajánlok FPS-rajongóknak, mert tényleg pokoli szórakoztató!

NIGHTBAGOLY

PRO: A grafika poligonszegény, viszont kellemes az összhang és hangulatos

KONTRA: Gyengus zenék és hangok, a tesztverzió ráadásul kicsit bugos volt

4.3

ÖSSZEGZÉS: Meglepően szórakoztató darab - lesz belőle, ha rendesen befejezik...

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

PAINKILLER	88%
RETURN OF WOLFENSTEIN	92%
GENE TROOPERS	55%

TOCA RACE DRIVER 3

írta · GregS

fejlesztő > codemasters kiadó > codemasters web > www.codemasters.com

A brit központú Codemasters néhány éve még csak az autós játékok kedvelőinek jelentett garanciát a minőségre – de egy ideje már igyekeznek túllépni ezen (az Operation Flashpoint például jó próbálkozás volt erre). Jelenleg éppen Magyarországról próbálnak játékfejlesztőket szipkázni maguknak – részletek a 75. oldalon!

Szimulátor-rajongó Tasnádi Zoli kollégám a kerek egy éve tesztelt FIA GTR játék kritikája után az autószimulátor-fejlesztőkkel karöltve akár nyugdíjba is vonulhatott volna, annyira makulátlanul tökéletesnek tartotta a svéd SimBin alkotását. A GP Legends után öt évvel végre ismét minden tekintetben elsőrangú szimulátor született, ami után ugyan lehet még autós játékot készíteni, csak minek. Nos a Codemasters csapatának most sikerült csattanós választ adnia a költői kérdésre, a Toca Race Driver 3 ugyanis, ha szimulációs téren nem is ver oda a GTR-nek, de sokkal szélesebb közönségnek állhat közel a szívéhez. Hiszen mi is a helyzet a GTR versenyeken nem induló többi autótípussal? Na és azokkal, akik nem feltétlenül szeretnének minden versenyen odafigyelni a gumik keménységére és a futómű tökéletes kalibrálására? Mi van azokkal, akik kipróbálnának szinte minden olyan négykerekű járgányt, amit az emberiség valaha aszfalton való száguldozásra alkotott? A választás immár számukra is egyértelmű…

ARCADE ÉS SZIMULÁTOR EGYBEN

Az autós játékokat eddig szinte mindig be lehetett sorolni arcade vagy szimulátor kategóriába, amivel az adott játék többnyire el is vágta magát a másik műfaj kedvelőitől. A Codemasters csapatának szinte hihetetlen módon ezúttal sikerült egy mindkét oldalt kibékítő, működő megoldással előállnia – ráadásul a Toca 3 a maga harmincöt járműkategóriájával jó eséllyel pályázik a „minden idők legváltozatosabb autós játéka" címre is.

info

Anno a TOCA Race Driver 2 az első StarForce-szal védett játékok egyike volt; most a harmadik részt is az orosz csodamásolásvádelem óvja a kalózoktól.

Sportos kék VW eladó, megkímélt állapotban, kizárólag igényeseknek!

Az Útinform szerint csúcsforgalom várható a kanyarban. Kéne valami kerülőút... vagy egy rakétavető...

Már a főmenüben ketté van osztva a kezdők számára létrehozott amatőr liga, illetve a szimulációs mód. Mindkét menüpont alatt versenyek és bajnokságok garmadáját találjuk, amiken garantáltan nem egy-két nap lesz végigkecmeregni. A

„A TOCA 3, ha nem is minden idők legjobbja, de biztos, hogy a legváltozatosabb autóverseny-játék"

Quake 3-hoz hasonlóan a megmérettetések „tier"-ekbe vannak sorolva, amiken belül általában elég egy bajnokságot megnyernünk a kétháromközül ahhoz, hogy megnyíljon a következő osztály. Igen ám, de ezek a bajnokságok mindössze annyiban hasonlítanak egymásra, hogy mindegyikben az első négy hely valamelyikét kell megcsípnünk a végelszámoláskor; a magunk alá kapott járműtípusok minden esetben különböznek. A tizedik kategória megnyíltakor ugyancsak nagyot néztem, mikor a játék még mindig nem fogyott ki a járműtípusokból: talán csak a jeges versenyek és a lovaskocsi-hajtás maradt ki a programból! A teljesség igénye nélkül lesz itt klasszikus túraautózás, GTR, rally, buggyk, böhöm nagy terepjárók, a '30-as évek kocsijai, musztángverseny, Forma-1, napelemes kocsik, kamionok, a '70-es, 80-as évek Forma-1-e, sárdagonyázás, és még sorolhatnám... Hivatalosan harmincöt fajta verseny-, illetve kocsitípust próbálhatunk ki, és bár ez a szám azért túlzás, mivel pár kategória igen-igen közel áll egymáshoz – ténylegesen nagyjából húsz jelentősen eltérő megmérettetés típusban tehetjük próbára vezetői tehetségünket.

info

TOCA 3 a számok nyelvén: 116 bajnokság, 80 pálya, 70 autó, 35 versenymód, egyszerre 21 autó a pályán, 12-fős multi...

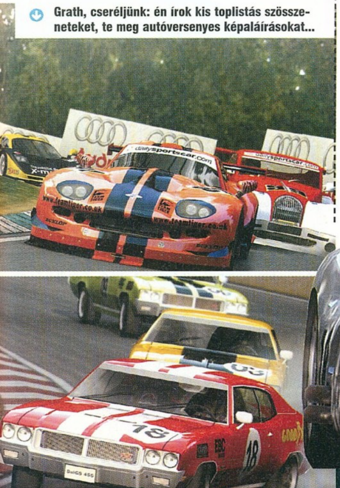
Miután lenyomtunk pár versenyt a túraautókkal, és már kezdenénk hozzászokni, máris egy Forma 1-es kocsiban találjuk magunkat, aztán mehetünk rallizni, és így tovább. A döbbenetes az, hogy ezeknek az autóknak az irányítása is teljesen eltérő – a „szokatlan" nem kifejezés arra, amit egy hetvenéves autómatuzsálem vezetése után egy kamionban érez az ember... Az amatőr bajnokságokban ugyan a legtöbb autótípus igen felhasználóbarát módon csak lassan amortizálódik, azért nem kekeckedhetünk tetszésünk szerint versenytársainkkal, és a betonfalra is figyelnünk kell. Nem kell azonban ügyelnünk olyan dolgokra, mint a gumik kopása vagy a motortúlhevülés, a szimulátor módban viszont bekapcsolható a kipörgésgátló, a manuális váltás és a valósághű homokágy is. Mindennek megfelelően az első bajnokságsorozat nem támaszt túlzott elvárásokat az egyszeri autóversenyző játékossal szemben, de megadja a felelősségteljes vezetés élményét, míg a szimulátor mód minden segítséget kikapcsolva olyan élményt ad, hogy még Tasi is megnyalná utána kormányke-réktől kérges tenyerének mind a tíz ujját, ha éppen nem a sporttévén közvetítene valami autóversenyt.

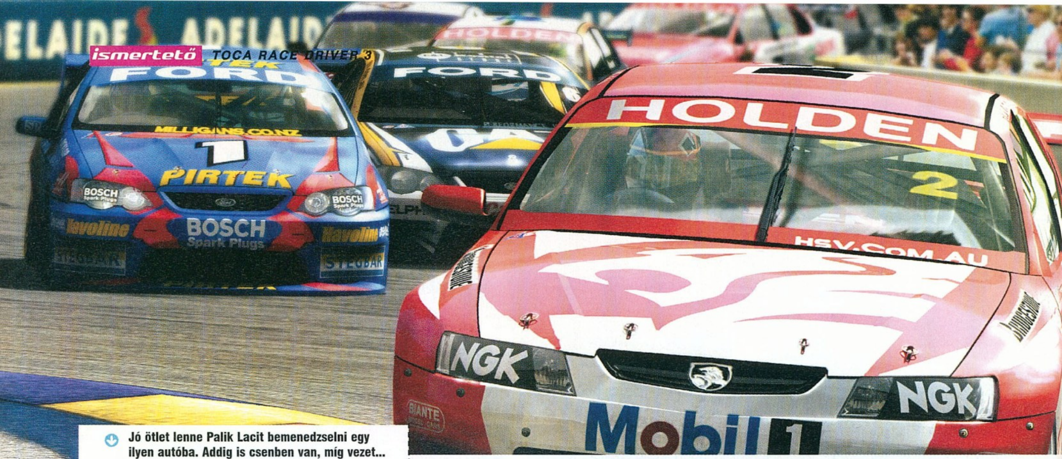
Mind az amatőr, mind a profi mód bajnokságai fokozatosan nehezednek és kellő kihívást biztosítanak bárki számára. Ne bízzuk el magunkat az első húsz-harminc verseny után, fogunk később még vért izzadni! Nagyon tetszett, hogy azt is beállíthatjuk, hogy szeretnénk-e rövid időmérő keretében bizonyítani, hogy méltóak vagyunk az élbolyból való indulásra, vagy véletlenszerű pozícióból lódulunk neki a versenynek. Az viszont kevésbé pozitív, hogy rendszerint nem választhatunk járgányt az adott osztályon belül, legfeljebb az alánk tolt négykerekűt bütykölhetjük (azt viszont eléggé széleskörűen). A hat kategória tolókái ugyan nem biztosíta-

A NAGYOK is ezen gyakorolnak

A számítástechnika rohamos fejlődésével az autószimulátorok annyira valósághűvé váltak hogy maguk a versenyzők is alkalmasnak találták őket a gyakorlásra. A sort az 1995-ös Grand Prix 2 indította el, amit kipróbálva több Forma 1-es pilóta is megdöbbenve nyilatkozta, hogy vezetési modell döbbenetesen hasonlít a valós F1-es kocsik irányításához. Immár nem csak a pályák felépítését, kanyarjait tanulhatták be a játék segítségével, de magát a vezetési technikájukat is többen csiszolták Geoff Crammond zseniális alkotásán. Az első Colin McRae Rally vezetési modelljének létrehozásában maga a névadó pilóta is segédkezett, így ez a program szintén közkedvelt gyakorlójává vált több rally-versenyzőnek, de hasonlókat mondhatunk el az alig egy éves GTR-ről is. Bár kevésbé jelentős a GP Legends szimulációs modellje, ennek tökéletességén a legnagyobb F1-legendák is elcsodálkoztak, és nosztalgiától könnyes szemekkel vetették bele magukat a '70-es évek kocsijainak virtuális üléseibe.

Grath, cseréljünk: én írok kis toplistás szösszeneteket, te meg autóversenyes képaláírásokat...

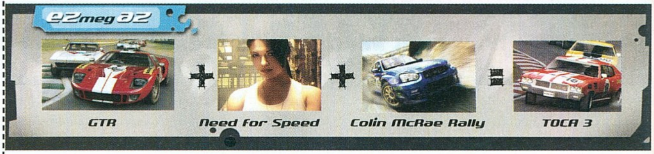




Jó ötlet lenne Palik Lacit bemenedzselni egy ilyen autóba. Addig is csenben van, míg vezet...

nak annyi testreszabhatóságot, mint mondjuk az F1GP sorozat, azért a különböző nyomatékok és váltóhelyek kikísérletezésével a szimulátorrajongók kellemesen el tudnak szöszmötölni (és tényleg jelentős eredménynövekedést érhetünk el ezekkel). Itt ismét csak opcionális lehetőségről van szó, az amatőr kategóriában még nehéz fokozaton is sikerült szinte minden bajnokságot megnyernem anélkül, hogy az autóhoz kellett volna nyúlnom, de egy-két esetben, főleg nagy végsebességű autóknál érezhetően könnyebbé tehetjük a dolgunkat egy kis bütyköléssel.

A felsorolt versenytípusok nagy része nem csak az eltérő vezetési modell és sokszínű pályák miatt mutat korábban nem tapasztalt változatosságot, hanem azért is, mert a versenyek jó része igényel némi plusz taktikázást. Egyes brit bajnokságokban például két típusú autó versenyez egyszerre a pályán. A mi helyezésünkre természetesen csak a saját kategóriánkba tartozó autók vannak közvetlen befolyással, de nagyon kell figyelnünk a nálunk jelentősen gyorsabb vagy lassabb géposztály pöfögőire is, hogy megfelelő ütemben tudjuk megelőzni, illetve elengedni őket. Szintén jópofa az a speciális kategória, ahol a Forma-1 szerű járgányaink versenyenként általunk meghatározott időpontokban egy „váltásidőre" súlyos lóerő-bónuszban részesülnek, melynek kihasználása létfontosságú lehet (főleg előzéseknél).



Az egyjátékos élményt a mesterséges intelligencia is jelentősen javítja. Ellenfeleink sokfajta vezetési stílusra képesek, néha hibáznak, de ami a legfontosabb, nem jönnek belénk ész nélkül, ha éppen útban vagyunk nekik. Sajnáltam viszont, hogy a nehézségi fokozatot csak két szint között variálhattam a bajnokságokban, a személyre szabott versenyekben, illetve a többjátékos módban viszont szerencsére már 5%-okat ugorva kalibrálhattam be gépi ellenfeleket. A kameranézetekkel szintén teljes mértékben elégedett voltam: természetesen nem vártam el, hogy mind a harmincöt járműtípus autóinak belső terét lemodellezzék, de a kormánykerék előtt közvetlenül helyet kapó kameranézet kellően helyettesíti ezt, és a másik négy nézőponttal karöltve pedig minden igényt kielégít. Az utolsó Need for Speed után üdítő meglepetés, hogy a Toca 3-ban visszajátszhatjuk a futamokat, ráadásul több kameraállásból is, és a szebb versenyeket el is menthetjük. A játékmenet teljessé tételéhez talán csak a választható időjárási viszonyok, esetleg a váltakozó napszakok és a normális kerékcsere megvalósítása hiányzott, de hát valamit hagyni kellett a negyedik részre is...

A játék grafikája ugyan nem lenyűgöző, de hozza a 2006-ban elvárható színvonalat. A pályák kellően részletesek, bár a tereptárgyak számát nem vitték túlzásba, de cserébe korrekt sebességérzést kapunk. Láthatóan elsősorban az autómodellekre gyúrtak rá a grafikusok, ezek többsége gyönyörű és részletes, ráadásul igen látványosan is törnek: gyakorlatilag bármely alkatrészünket ott hagyhatjuk az aszfalton egy óvatlan kormánymozdulat után – bár maga az amortizáció animációja, a leeső alkatrészek kidolgozása hagy némi kívánnivalót maga után. A millió fajta autó motorhangja korrektül dübörög egy normális hangfalrendszeren, az egyes autótípusok már búgásukról felismerhetők a vájtfülűek számára, környezeti zajokat viszont csak minimálisan tapasztaltam, ahogy zene is egyedül a menü alatt szólt – nem mintha ezek túlzottan hiányoztak volna a nagy száguldozás közben.

„MEGTÖRTÉNT A CSODA: ÉLVEZHETŐ KOMPROMISSZUM SZÜLETETT A SZIMULÁTOR ÉS A JÁTÉKTERMI STÍLUS KÖZÖTT!"

IRÁNYÍTÁS KORMÁNNYAL ÉS BILLENTYŰZETTEL

Sokan mondják, hogy szimulátorban, a grafika sokadlagos kérdés, minden hangsúly az autók megfelelő irányításán és mozgásán van. Nos, a Toca 3 valamennyi autótípusa az amatőr ligában tökéletesen irányítható billentyűzetről a beépített apró, néha nem is jelzett segítségeknek köszönhetően (a program például érezhetően rásegít az ideális fékezésekhez és egyes kanyarvételeknél is), a jól megszokott folyamatos, gyors iránygomb-nyomkodással a fifikásabb kanyarokat is könnyen be tudjuk venni, az ellenkormányzás és más finomabb műveletek is simán végrehajthatóak. Ezek után nem fűztem sok reményt a kormánnyal történő irányításhoz, de a program nagy meglepetésemre erőteljesen támogatja ezt a valósághoz jóval közelebb álló metódust is. A menüben részletesen kalibrálhatjuk kormányunkat, ami az aszfaltcsíkon ugyan elsőre igen szokatlan, de pár kör után rájövünk, hogy valóban nagyságrenddel nagyobb élmény így irányítani a járgányainkat – arról nem is beszélve, hogy a szimulátor mód kipörgései és ellenkormányzásai csak ilyen irányításmód mellett kompenzálhatók. Bár a jó öreg Logitech kormányom precizitása mellett kiemelkedő erővisszahatásáról is ismert, a játékban alig-alig tapasztaltam force feedback effekteket: ugyan a kanyarokban érezhető az ellenhatás és egyes rongálódások az autón kézzelfoghatóak, még a kerékvetőre való kihajtás vagy az ütközés sem tudott komolyabb rázkódásokat kicsikarni a kormányművemből maximális beállítás mellett sem. Ennek ellenére a játék irányításához mindenképpen javasolt a kormány, de ezúttal nem vesztünk sokat, ha az nélkülözi az erővisszacsatolós technológiát – sőt egy jobb kontrolerrel is tökéletesen elboldogulhatunk.

info: A fejlesztőket a Williams Forma 1-es istálló mérnökei segítették az autók modellezésében. Nem véletlen, hogy három évtized Williams modelljeit vezethetjük...

MULTIBAN IS HÓDÍT

Bár a játék egyjátékos módjával hetekig is elszöszmötölhetünk, a program igazi potenciálja – az elődhöz hasonlóan – a többjátékos versenyekben rejlik. Sajnos a tesztverzióban ezt a funkciót még nem próbálhattam ki élesben (még nem lett volna kivel versenyeznem a neten...), csak a menüben lévő beállítási gombok és opciók árulkodtak arról, hogy a játék ilyen téren is messze átlagon felül fog teljesíteni. Önmagában mámorító elképzelni, milyen változatos házibajnokságokat állíthatunk össze magunknak és barátainknak, hála a számtalan géptípusnak. A Toca 3 természetesen támogatja a mikrofonon keresztüli kommunikációt, ezen felül megadhatjuk pontos le- és feltöltési sávszélességünket, valamint a versenykörülményeket is minden apróságra kiterjedően konfigurálhatjuk. Akár egyszerű nézőként is szemlélhetjük élőben a versenyeket, vagy küzdhetünk a minél jobb általános rangsorolásért. Mindehhez a Gamespy szerverei fognak hátteret biztosítani, de természetesen küzdhetünk hálózatba kötött gépeken is, kellően nagy monitorral rendelkezők és/vagy kaméleon-szeműek pedig osztott képernyőn is játszhatnak.

KÖZEL MAKULÁTLAN VÉGEREDMÉNY

A Toca 3 szinte minden tekintetben beváltotta a hozzá fűzött reményeket. A Codemasters ezúttal nem huppant két szék közé, és sikerült a szimulátor és a játéktermi stílus kedvelőinek is élvezetes, hosszan tartó és roppant változatos játékot alkotniuk, amin ráadásul még a multiplatform fejlesztés idegesítő jelei sem fedezhetők fel. Köszönjük Codemasters – reméljük a következő Colin-résszel is legalább ezt a minőséget tartják majd!

Sebességmánia minden kategóriában

Nem ritka jelenség a sebességmániások világában, hogy egyes versenyzők teljesen más géposztályokban próbálják ki magukat és érnek el kimagasló eredményeket. John Surtees például, miután világbajnok lett a 350 és 500 köbcentis motorok kategóriájában is, 1964-ben a Forma 1-ben is világbajnok lett a Ferrarival (erre a duplázásra azóta se volt képes senki). Jacques Villeneuve, miután az év újonca lett, megnyerte az Indycar világbajnokságot, majd az F1-ben is élen végzett 1997-ben, Graham Hill pedig két Forma 1-es világbajnoksága közben lett Indy 500 bajnok, majd '72-ben megnyerte a 24 órás Le Mans kupát is. Még ezek közül is kiemelkedik Mario Andretti, aki miután 1978-ban Forma 1-es világbajnok lett, megnyerte az Indy 500 és a Daytona bajnokságot, majd háromszor diadalmaskodott a sebringi 12 órás futamon, és még egy Dirt Racing kupát is elhódított. Most viszont mi mindannyiukon túltehetünk: a Toca 3-ban harmincöt géposztályban bizonyíthatjuk be legyőzhetetlenségünket.

pc guru

GARFIKA	08	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	12

Létezik nála élethűbb szimulátor, élvezetesebb könnyed száguldozós arcade őrület; de olyan, ami a TOCA 3-hoz hasonlóan ötvözné magában a két stílust, biztosan nem!

GREG5

PRO: Változatos versenytípusok, sok pálya és autó. Egy- és többjátékos módban is hetekig izgalmas

KONTRA: A grafika helyenként kopottas, néhány autótípus irányítása nem túl meggyőző

9.0

ÖSSZEGZÉS: Az év első igazi nagy durranása az autós játékok terén. Szimulátorként és arcade játékként is első osztályú!

GÉPIGÉNY: PIV 2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

FIA GT RACING	94%
GT LEGENDS	88%
TOCA RACE DRIVER 2	85%

Két kerék vagy négy? írta · Nightbagoly

MX VS ATV UNLEASHED

fejlesztő > rainbow studios kiadó > thq web > www.mxvsatv.com

Az arizonai sivatag kellős közepén, Phoenix városában dolgozó Rainbow Studios jelentős háttérrel rendelkezik motokrossz-játékok terén: tucatnyi ATV Offroad Fury és Motocross Madness részt készítettek az elmúlt 10 évben mindenféle platformra.

A terepmotor-szimulátorok, noha elég sok embert vonzanak, PC-n eddig elég kevés értékelhető darabbal örvendeztették meg a virtuális örömökre vágyókat – talán a Motocross Madness sorozat volt az egyetlen igazán értékelhető alkotás a stílusban, de folytatásnak se híre, se hamva. Trónkövetelő érkezett volna?

Mi az, amit az ember először megnéz, amikor egy szimulátorral (vagy annak bélyegzett arcade játékkal) találkozik? Ha csak bámészkodik, természetesen a külsőségek azok, amelyek először megragadják. Ha ez alapján ítélünk, a bájosan rövid címmel megáldott Mx. VS. ATV Unleashed nem a mi játékunk. A grafika már első ránézésre is korszerűtlen: főhősünk és motorja poligonügyileg alultáplált, a pályák elnagyoltak, és ritkán találkozunk az ebben a műfajban igen jelentős aréna-díszítésekkel. Nincs csillogás, nincs valamicske kis koszolódás: steril motorunk és vad lovasa a verseny elejétől a végéig ugyanúgy néz ki, hiába töröljük fel az egész pályát, karcolások-horpadások nélkül megússzuk. A rongybaba-fizika ugyan opcióként megvan, de ilyen amatőr formában utoljára talán a Flatout gerinc és csont nélküli sofőrje mulattatta a játékost. A csorbát a hangeffektusok küszöbölhetnék ki, de sajnos a készítők megelégedtek járműtípusonként egy-egy általános motorhanggal, amely ugyan olyan, mint ha a tévében néznénk, de aki egy kicsit is figyel, észreveheti, hogy ez az erőtlen károgás minden, csak nem hiteles. Az egyedüli dolog, amibe nem lehet belekötni, az a zene: gitárral és énekkel megtámogatott vérbeli rock szól, ami remek ütemet, és iszonyatos versenyzési kedvet ad. A muzsika összeválogatójának tehát nyugodtan beírhatunk egy piros pontot.

A játék maga azonban bőven ad okot a morcosságra. Ahogy a cím is mutatja, kétféle járművel van lehetőségünk versenyezni. Az alapvető gond az, hogy a fizikát sikerült nagyon-nagyon elbaltázni, és egy remek, izgalmas, kihívást jelentő szimulátor helyett egy frusztráló, irreális, és nagyon-nagyon arcade stílusú programot létrehozni. Ha akad gamepad a háznál, kössük be, ha nincs, készüljünk fel idegesítő, néha hiperérzékeny, néha lomhán reagáló irányításra. Mese nincs, ez a játék analóg karokkal ellátott kontrollerre termett. Ha ez megvan, még mindig nem válik a játék szimulátorrá, de nagyszerű szórakozást fog nyújtani – legalábbis rövid távon. A rengeteg játékmód, a nyert futamokért felvehető extrák, valamint a két, és négykerekű járgányok közötti finom eltérések vérbeli játéktermi hangulatú akciódús játékot adnak. Azonban ami egy idegen helyen, pár százasért néhány félórára élvezetes lehet, az otthon, a monitor előtt hamar vontatottá, és unalmassá válhat..

pc guru

GARFIKA	06
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Jó-jó ez az MX vs. ATV, de napi 15-20 percnél nem érdemes többet foglalkozni vele, mert jó esélylyel meggyűlöljük. Arra az időtartamra viszont nagyszerű szórakozás!

NIGHTBAGOLY

PRO:
- Pokoli gyors grafika
- Pompás muzsikák

KONTRA:
- Gyenge fizika
- Egyhangúság
- Kontroller nélkül halál

7.0

ÖSSZEGZÉS: El lehet vele egy ideig, rövid távon szórakoztató is, de elég hamar kiütköznek a hiányosságai.

GÉPIGÉNY: P3 1.2 Ghz, 256 MB RAM; 32 MB VRAM, 1.2 GB HDD

MOTOCROSS MADNESS	87%
MOTOCROSS MADNESS 2	86%
ATV OFFROAD FURY	73%

TÖLTSD LE TELEFONODRA A LEGJOBB PC GURU BORÍTÓKAT HÁTTÉRKÉPNEK!
PCH7052
PCH6706
PCH6705
PCH6707
PCH6129
PCH6132
PCH7053
PCH7055
PCH7054
PCH7056
HÁTTÉRKÉPEK
Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a 06-90-624-426-os számra. Pl.: PCH7056
Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!
ÜTŐS CSENGŐHANGOK, AMIKRE MINDEN JÁTÉKOS FELFIGYEL!
POLIFONIKUS CSENGŐHANG
Küldd a megfelelő kódot SMS*-ben a 06-90-624-426-os számra. Pl.: PCP3156
Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!
A Karib-tenger kalózai PCP3156
X akták PCP2535
2001 Űrodüsszea PCP2510
Volt egyszer egy Vadnyugat PCP3157
Depeche Mode Precious PCP2681
Batman Begins PCP2602
Star Wars Ep.III-Battle of heroes PCP2477
Vissza a jövőbe PCP3158
Apolló 13 PCP2514
Twin Peaks PCP1364
Kistehén-Szájber gyerek PCP2952
Kill Bill PCP2522
Gorillaz-Feel Good PCP2486
A gyűrűk ura PCP3154
Ponyvaregény PCP3155
Fatboy Slim-The joker PCP2303
Szex és New York PCP1765
The Sims 2
*A háttérkép és a csengőhang rendelés SMS díja 240 Ft+ ÁFA (60 Ft). A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon. Ügyfélszolgálat: (06 1) 413-3725; ugyfelszolgalat@mfactory.hu

Elégedett a fizetésével?
Szeretne egy jobb állást?
Lemezmelléklet nélkül csak 698 Ft!
CSAK 698 Ft!
Computer PANORÁMA
Otthon a modern világban
NYERJE MEG!
ADÓBEVALLÁS
Segítünk kitölteni
JÓL IS KERESHET!
Mostantól FÓLIA NÉLKÜL! LAPOZZON BELE!
- Fizetéskalkulátor nagy adatbázissal
- Tuti tippek álláskeresőknek
- A legjobb online karrierportálok
- Teszt: ismerje meg erősségeit
Hozza ki a legtöbbet fotónyomtatójából: válasszon velünk fotópapírt!
Tippek
- Villámgyors Windows újratelepítés
- iPod klón Pocket PC-ből
- Tömörítés egyszerűen: kodekek és beállításaik
Tényleg olcsóbb az USA-ban? Webshop-árak összehasonlítása
Keresse az újságosoknál!
Otthon a modern világban

SIMS 2
VÁR AZ ÜZLET!

írta · Hancu

fejlesztő > maxis kiadó > electronic arts web > www.thesims2.com

Will Wright egykori legendás csapata, a Maxis (a „Sim" játékkategória feltalálói) már csak mint jól hangzó márkanév létezik – amikor az EA 1997-ben, 125 millió dollárért megvásárolta a céget, a fejlesztőket beolvasztotta Redwood Shores-i stúdiójába. A társaság ennek ellenére köszöni, jól van, futószalagon gyártja a Sims-kiegészítőket, és már készül a következő nagy durranásra, a Spore-ra...

Bár kinn még javában repkednek a mínuszok, hull a hó és hózik (Micimackó fázik), én már megláttam a közelgő tavasz első csalhatatlan jelét: megérkezett a Sims 2 első idei kiegészítője, a Vár az üzlet! Miután az Egyetem megmutatta, mivel töltik a simek az iskolás éveiket, az Éjszakák pedig a bulizásra, szórakozásra koncentrált, az új kiegészítő arról rántja le a leplet, hogy mi történik akkor, amikor az egyszeri simet elviszi az autó a munkába. No persze nem lett volna túl izgalmas azt szimulálni, ahogy az egyszeri sim napi nyolc órában mondjuk a futószalag mellett áll a gyárban (és Sims-kiegészítőket programoz, hehe), így létrejött a virtuális gazdasági csoda: a világ, ahol mindenki vállalkozó, és a saját üzletét pátyolgatja.

SIMS TYCOON

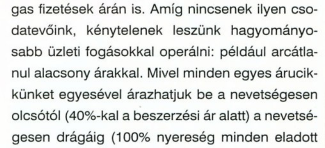
Kezdetnek mindjárt kapunk egy új városrészt (mint az egyetem vagy a szórakozónegyed az előző kiegészítőkben): ez a bevásárlónegyed, ahol megvalósíthatjuk remek üzleti ötleteinket. Persze nem kötelező itt kezdeni a karriert; sőt sokkal célszerűbb és olcsóbb a lakónegyedben, a saját kis házikónkban nyitni az első vállalkozásunkat – az előkelő bevásárlóutcákat ráérünk később is meghódítani.

Az üzleti élet új kihívásaihoz új játékmechanizmusok is dukálnak, az első ilyen az üzleti képzettségek rendszere. Ezek nagyjából olyanok, mint a hagyományos sim-tulajdonságok (karizma, intelligencia és a többiek), csak nem ennyire általánosak, és rengeteg van belőlük az eladói érzéktől a játékgyártáson át a kozmetikusi tehetségig. Ha jó sokat gyakorol egy sim egy mesterséget, kitüntetéseket (arany, ezüst és bronz fokozatot) kaphat, ezekkel pedig új trükkök is járnak. Az egyik eladóm (az arany fokozatú szememfénye) például olyan beszélőkével bírt, hogy olykor valóságos vásárlási transzba dumálta a kuncsaftokat, akik szabályosan kipucolták a teljes árukészletemet. Talán mondanom sem kell, hogy a siker titka az, ha minél több ilyen munkaerőt képzünk ki, és láncolunk magunkhoz, akár arcátlanul magas fizetések árán is. Amíg nincsenek ilyen csodatevőink, kénytelenek leszünk hagyományosabb üzleti fogásokkal operálni: például arcátlanul alacsony árakkal. Mivel minden egyes árucikkünket egyesével árazhatjuk be a nevetségesen olcsótól (40%-kal a beszerzési ár alatt) a nevetségesen drágáig (100% nyereség minden eladott darabon) terjedő skálán, ilyen trükkökre, illetve a vásárlók alaposan megtervezett, finomhangolt megkopasztására minden lehetőségünk meglesz. A spéci új képességek mellett persze az alapban meglevőkre is ügyelnünk kell: ha például van egy magas főzés képzettségű, és egy magas karizmájú simünk, és nyitunk egy látványpékséget, ajánlott előbbire bízni a süti előállítását, és utóbbira az eladását.

Három (?) a Sims-igazság

Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy kijelentsük: Sims 3 márpedig lesz, hacsak el nem jön záros határidőn belül a világvége (bár, lehet hogy még akkor is). Bár hivatalosan természetesen nem erősítik meg az EA illetékesei, maguk a fejlesztők sem csinálnak különösebben nagy titkot abból, hogy a Sims 2 aranylemezre kerülésének napja óta tervezgetik a harmadik részt (anno ugyanígy zajlott a Sims 2 fejlesztése is, némi átfedésben az első rész féltucat kiegészítőjével). A nyílt titok most még nyíltabb lett, ugyanis, mint szemfüles rajongók kiszúrták, két kaliforniai design-cég, a Feng Zhu, és a Gamma Ray weboldalán is kikerült az „ügyfeleink" menüpont alatt az „Electronic Arts – Sims 3 project" bejegyzés.

Ha már a netes pletykáknál tartunk, az ausztrál online játékboltok kínálata nemrégiben két újabb Sims-játékkal gazdagodott: a Family Fun elvileg áprilisban, a Glamour pedig júniusban érkezik, és állítólag a karácsonyi Xmas Packhez hasonló, 60-70 új tárgyat tartalmazó minikiegészítők lesznek. Az mindenesetre biztosnak látszik, hogy az EA egy pillanatra sem hagyja unatkozni a Sims-rajongókat...



Szintet léptünk, egy új business perk a jutalmunk

Fodrászat, kozmetika egyben! Bónuszként óriás vattacukrot készítünk a vevő felsőtestéből! Akciós árak!

ELADÓ AZ EGÉSZ VILÁG

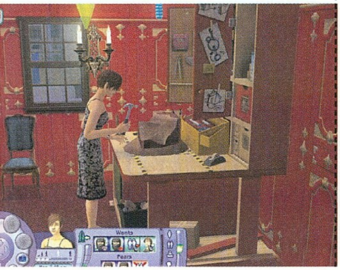
Az üzletnek három ága létezik a Sims-világban: kérhetünk pénzt tárgyakért, szolgáltatásért, vagy szimplán az időért.

Az első módszer (pénz tárgyakért) a legegyszerűbb, tulajdonképpen csak annyiról szól, hogy nagyüzemben gyártunk valami cuccot – kaja, játékok stb. –, amit kiteszünk a polcra és eladunk. Érdemes valami ilyesmivel kezdeni a pályafutásunkat, hiszen nem kell túl nagy befektetés hozzá, és alkalmazott is csak akkor, ha már felfutóban van a dolog, és nem győzzük egymagunkban az áru előállítását, raktározását és eladását is. (Külön poén, hogy nyithatunk videojáték-boltot is, ahol – hogy, hogy nem – kizárólag remek Electronic Arts termékeket hajlandók vásárolni a kifinomult játékos ízléssel bíró simek.) Elég egy szobát kialakítani a házunkban, telerakni polcokkal, és úgy választani profilt, hogy az illeszkedjen a már meglevő képzettségeinkhez.

A második metódus nagyobb befektetést, de kevesebb szöszmötölést igényel: „pénz szolgáltatásért” típusú üzlet lehet például egy szépségszalon, amit tele kell pakolnunk jó drága gépekkel, és speciálisan kiképzett alkalmazottakkal – viszont nem kell szöszölnünk az árazással, raktározással, az áru előállításával, csak jönnek a népek, és fizetnek a szépségért.

info: A teljes Sims-sorozat (minden kiegészítővel, konzolverzióval és egyéb sallanggal) jelenleg 58 millió eladott példánynál jár...

A harmadik üzleti modell a legizgalmasabb: nincs más dolgunk, mint építeni valamit (bármit!), ahová annyira szívesen jön be, és tölti az idejét a sim-társadalom apraja-nagyja, hogy akár fizetni is hajlandó érte. Csupán a kreativitásunk szab határt a meggazdagodásunknak! Például szimplán kinevezhetjük galériának a festményekkel teleaggatott nappalinkat, és ha tényleg párját ritkítóan szép a hely, tódulni fognak a népek, hogy bámészkodjanak, és közben persze fizessenek. Ha beindul az üzlet, a minden földi jóval felszerelt gigászi fürdőszobánkat

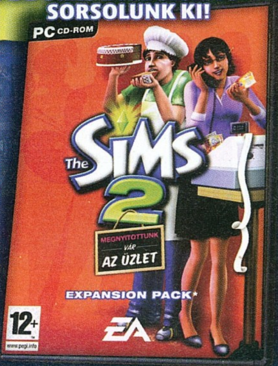


sims mindenhol

Ha valaki eddig nem tudta volna, kik Európa legelvetemültebb Sims-rajongói, hát eláruljuk: a franciák. Nem elég, hogy nemrég Les Sims Le Magazine néven saját, negyedévente megjelenő magazint indítottak a fanatikusoknak (DVD-melléklet, Sims-horoszkóp, XXX-rovat – minden csupán 7,5 euróért...!), de nemrég a francia posta jóvoltából a Sims saját bélyeget is kapott, amivel végképp elnyerte a halhatatlanságot.

The Sims 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

A HELYES VÁLASZADÓK KÖZT 3 DB SIMS 2 KIEGÉSZÍTŐ-T SORSOLUNK KI!



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni a 3 darab Magyar nyelvű The Sims 2 kiegészítőt, akkor nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hogy hívták az előző kiegészítőt?

A, Éjszakák
B, Egyetem

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 413-3725

Árukapcsolás

A Sims-kiegészítők már az első résznél is ügyesen, kisebb-nagyobb könnyítésekkel, extra tartalmakkal ösztönözték a játékosokat arra, hogy lehetőleg az összes expanziót vegyék meg. Ez a finom árukapcsolás most is megjelenik: ha fenn van a gépünkön az Éjszakák kiegészítő is, a Vár az üzlet! kínálatában megjelenik a lehetőség a saját bowlingpálya, illetve autókereskedés indítására. A sok együtt működő kiegészítő egyébként is érdekes lehetőségekkel ingerli a perverzebb játékosokat: képzeljünk csak el például egy olyan sarki italmérést, ahol a személyzet csupa zombiból áll...

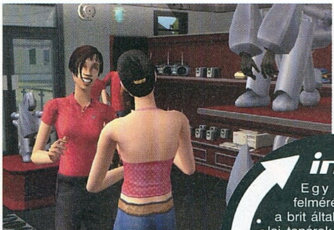
kikiálthatjuk gyógyfürdőnek, a kertet vidámparknak, a tévészobánkat mozinak, az asszony hálószobáját meg night clubnak – ez egyfajta jutalomjáték a simjeiket luxuscikkekkel elárasztó játékosoknak.

PÉNZ BESZÉL...

Előbb-utóbb eljön az a pillanat, amikor vállalatbirodalmunk olyan méreteket ölt, ahol már nem vagyunk képesek egymagunkban futtatni az üzletet (ez persze eljöhet rögtön az egész elején is, ha nem akarjuk a simünk teljes életét az üzletnek szentelni), és alkalmazottakat kell felvennünk. Alkalmazottainkról a legfontosabb információkat (elsődlegesen a fizetésüket és a munkakörüket) a business trackernek nevezett új panelen követhetjük nyomon (elnézést az angol kifejezésekért, a játék magyarul fog megjelenni, de a tesztpéldány még a honosítás elkészülte előtt érkezett).

Ugyanitt leshetjük meg az üzlet egyik legfontosabb jelzőszámát, a fogyasztók lojalitásának mértékét. A képlet nagyon egyszerű: az elégedett vásárlóból visszatérő vásárló lesz, sőt akár új kuncsaftokat is hozhat nekünk. Minél magasabbra tornásszuk a vevőink lojalitását, úgy kapunk egyre magasabb üzleti rangot. Minden rang-szintlépés egy újabb bónusszal is jár (összesen 25-ből választhatunk, 5 kategóriában): alacsonyabb beszállítói árak, nagyobb nyereség az árainkon, vidámabb alkalmazottak – csupa-csupa hasznosság.

Nem kisfiam, nem mehetsz ki a többiekkel játszani. Veszünk neked egy Sims-t, játssz szépen azzal...



info

Egy felmérés szerint a brit általános iskolai tanárok 59%-a szívesen használná a Simset demonstratív célokra az iskolában...

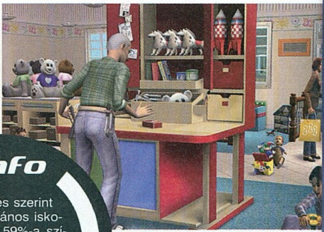
AZ ÜZLETEN KÍVÜL

A vállalkozásainkkal kapcsolatos újdonságok mellett a Vár az üzlet hozza a szokásos 120-130 új tárgyat, mint a Sims 2 kiegészítői általában. Ezek nagy része az üzleti élettel kapcsolatos, de vannak általánosabbak is, mint a lift, amivel a lusta simek a lépcsőket válthatják ki a kacsalábon forgó palotáikban, vagy a napernyő, amivel a kerti partikat tudjuk még kényelmesebbé tenni. A kiegészítő legperverzebb új tárgya azonban mindenképpen a Servo Robot: ez az android lemásolja annak a simnek a személyiségét, amelyik bekapcsolta, majd onnantól kezdve igazi simként viselkedik. Lehet vele többek között „woohoo"-zni is, mi több, akár össze is házasodhatunk vele...

A Vár az üzlet a többi kiegészítőhöz hasonlóan megörökölte a Sims 2 régről ismert számos erényét és kevés hibáját is: a még mindig remek, rajzfilmszerű grafikát, zseniális animációkat, korrekt zenei aláfestést, a még ma is húzós gépigényt és rémes töltési időket, és az olykor megbokrosodó AI-t – de hát ezek egy vérbeli Sims-rajongónak már fel sem tűnnek.

VÁR AZ ÜZLET!

Az Egyetem és az Éjszakák ügyesen bővítette ki a Sims 2 játékmenetét, a simek életének újabb és újabb részeibe engedve betekintést. A Vár az üzlet egészen más irányban indult el, és merőben új játékelemeket vitt a már jól megszokott rendszerbe, tulajdonképpen egy könnyed Tycoon-játékká alakítva azt. Ez a kiegészítő legnagyobb erőssége, és gyengéje is egyben. Erőssége, mert új színt visz a játékba, és gyengéje, mert túlságosan is kilép a megszokott me-



derből – márpedig ha én tycoonozni akarok, azt inkább egy Tycoon-játékkal teszem, ahol nem kell a simjeim apró-cseprő nyavalyáival törődnöm... Ettől függetlenül a Vár az üzlet újabb telitalálat; az EA továbbra sem tud hibázni, ha Sims-kiegészítőről van szó. Teljesen megérdemelten fognak ebből is milliókat eladni, mint az összes többiből – kíváncsian várjuk, ősszel mit vet elénk a nagy Sims-futószalag...

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ez eddig a legkevésbé "simses" kiegészítő, ami egyrészt jó, mert friss szín a játék palettáján, de lehet zavaró is azoknak, akik a hagyományos, jól megszokott játékmenetre vannak beindulva.

HANCU

PRO: Teljesen új játékstílus elemeit keveri a klasszikus Sims-játékmenetbe.

KONTRA: Teljesen új játékstílus elemeit keveri a klasszikus Sims-játékmenetbe.

8.5

ÖSSZEGZÉS: Újszerű, és az eddigi kiegészítőkhöz hasonlóan kihagyhatatlan alkotás Sims-fanatikusok számára.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 5 GB HDD, Sims 2 alapjáték

SIMS 2	95%
SIMS 2 EGYETEM	88%
SIMS 2 ÉJSZAKÁK	87%

A Földet érés pillanatában kezd a karriered emelkedni

Programmers

£20,000-£40,000 + excellent bonus + benefits UK

18 years old and Europe's largest independent developer and publisher, at Codemasters, when we talk about gaming we're not playing around. To date we've produced some 60 No.1s. World beating games like Colin McRae Rally, Race Driver and Operation Flashpoint. Now, with significant investment from venture capitalists, we're looking for Europe's most talented programmers to ensure our standards never slip.

Ideally you'll have some experience of the games industry, however you could be looking for a change of industry or be a recent graduate. What's most important is your knowledge of C++. Bring that and you'll be working with the latest technology to create the next generation of our global smashes, as well as a host of new titles. Projects that will revolutionise gaming as we know it.

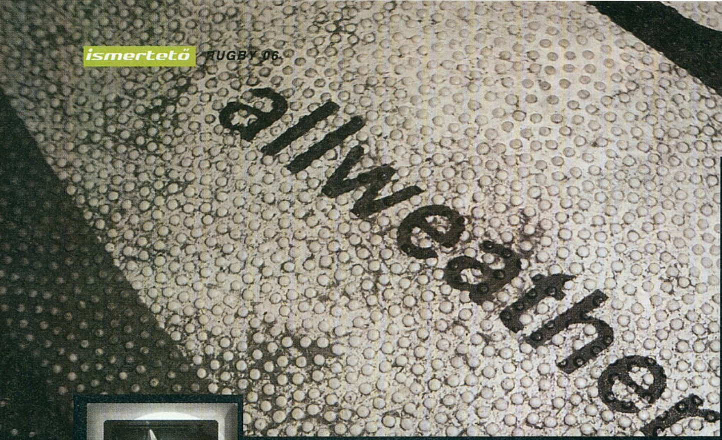
Obviously the decision to relocate is a big one. But we'll give you plenty of help, including financial assistance to do so. Plus, you'll have a job with one of the leading names in the games industry waiting for you. An industry that's worth some £17 billion. So rest assured, this is a great career opportunity, especially with our commitment to personal development.

Our offices are in Southam, Warwickshire, just over an hour's train ride to London and close to Birmingham Airport, if you fancy visiting home. The cities of Leamington Spa and Coventry, and countless villages are also close by, so whether you fancy city or country life, we've got it covered.

We will be holding a recruitment open day at the Hilton, West End, Budapest, on 18th March 2006. To register for this event, and to get more information on our business and specific roles, visit www.programming-uk.com or email your CV to recruitment@codemasters.com clearly stating reference Hung03/06.

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™



irta · Sasa

RUGBY 06

fejlesztő > ea sports kiadó > electronic arts web > www.easports.com

Az EA Sports játékai a cég több mint ezer főt foglalkoztató kanadai óriásstúdiójában, Vancouverben készülnek. Ez jelenleg a világ legnagyobb játékfejlesztő műhelye – és ahogy az eladási adatokat elnézzük, jó eséllyel a legjövedelmezőbb is...

Sosem gondoltam volna, hogy egyszer rögbijátékról fogok írni a PC Guruban, mint ahogy azt sem, hogy egy számomra teljesen ismeretlen sport, és az abból készített játék ekkora örömet fog okozni. A játékélményt és a program iránti elkötelezettségemet tovább növelte, ahogy designerünk, Gaben – amatőr rögbi játékos múlttal a háta mögött – a játék összes fortélyát és szabályrendszerét magyarázva lelkesen bevezetett a sportág rejtelmeibe.

AZ ALAPOK

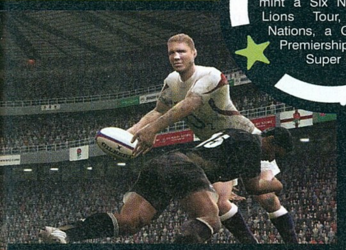
A rögbi nagyszerű, élvezetes játék. Gyors reflexeket, kiváló helyzetfelismerő készséget és taktikát igényel, így a játékfeldolgozás is minden sportjáték kedvelőnek nagyszerű kikapcsolást nyújthat – azaz nyújthatna, ha a mezei játékosok ismernék a rögbi szabályrendszerét, ami nélkül egyszerűen képtelenség elboldogulni a programmal. A legjobb tehát az lesz, ha most röviden és a lehető legegyszerűbben megpróbálom elmagyarázni a játékszabályokat...

A rögbit kétszer 15 ember játssza, akiknek a fő feladata, hogy a labdát az ellenfél célvonala mögé juttatva a földre helyezzék, vagy a felállított kapufák között (az amerikai focihoz hasonlóan) elrúgják. Fontos megjegyezni, hogy a rögbi ezeken a hasonlóságokon kívül szinte semmiben sem egyezik meg az amerikai focival, úgyhogy a megrögzött Madden-fanatikusok is jobban teszik, ha tovább olvassák a szabályok ismertetését. Az első és legfontosabb dolog, hogy a rögbinél csak hátrafele lehet passzolni – ha valamilyen okból kifolyólag a labda az eldobás pillanatában annak vonalától előrébb található játékos felé repül, a bírók azonnal lest ítélnek. Ekkor (és más szabálytalanságok után) jöhet a tolongás. Az egymással összekapaszkodó felek (8-8, direkt erre a feladatra specializált játékos mindkét oldalról) közé a kedvezményezett csapat irányítója bedobja a labdát. Ekkor a két csapat egymásnak feszülve megpróbálja eltolni az ellenfelet úgy, hogy a sarkazó (hooker) játékos hátrasarkazza a lasztit az irányítóhoz, aki azonnal játékba hozhatja a labdát. A tolongásban résztvevők, vagy éppen a háromnegyed névre keresztelt többi 7 fürge játékos ilyenkor folyamatosan sprintelve és passzolgatva próbál meg eljutni az ellenfél célterületéig, hogy a vonal mögé helyezzék a labdát, és így pontot érjenek el.

Előrefelé csak úgy haladhat a labda a rögbiben, ha a játékosok előre rúgják azt. Ennek négy formája létezik. Az egyik a drop, amikor a lepattant labdát kapura rúgják. A második a területszerzés céljából megrúgott labda, ami hogyha a játéktéren belül lepattanva elhagyja az oldalvonalat, a rugó játékos csapatának bedobást eredményez. (Beláthatjuk, hogy sokszor könnyebb így előrehaladni mintha a védekező játékosok vonalát próbáljuk felőrölni méterről méterre haladva.) A bedobás leglátványosabb pillanata, amikor a csapattagok a magasba emelik játé-

> **KARC**
>
> A Kecskeméti Atlétikai és Rögbi Club 1979-ben alakult (Gaben egykori klubja!). Mint az ország egyik legöregebb rögbi egyesülete, jelenleg méltán áll az Nb I. első helyén, megelőzve az Esztergomi Vitézek, és a Battai Bátor Bulldogok csapatát. A legjobbak között játszhat még egy fehérvári, egy pécsi és két budapesti gárda is. A világon az új-zélandiak (All Blacks) a sportág abszolut királyai.

A világ rögbinemzeteiben hihetetlen népszerűség és ováció övezii a játékot - a képek nem hazudnak...



info

A játékban a leghíresebb rögbis kupákban indulhatunk, mint a Six Nations, a Lions Tour, a Tri Nations, a Guinness Premiership és a Super 14

Itt éppen egy All Blacks back mutat be szabályos szerelést az angol támadón

kostársukat, hogy így megszerezve a labdát, támadást indíthassanak. A bedobás egyébként rendkívül taktikus elem. Számtalan fortély alkalmazható, amik közül a játékban egyszerű gombnyomással válogathatunk (előre, középre vagy hátra), és a valós játékhoz hasonlóan itt is tökéletes időzítés szükséges a dobó és az elkapó játékos között. A harmadik eset, amikor a játékos saját magának rúgja előre a labdát, magas ívben, hogy alászaladva elkapja azt és folytassa a támadását – vagy egyszerűen laposan a földön maga elé rúgva szintén megpróbálja utolérni és elkapni. A játék egyetlen nagyobb hibáját itt követték el az alkotók, mert a labdát megrúgó játékost az igazi szabályok szerint az ellenfél játékosa nem akadályozhatja az előrehaladásban, és ha így szereli le, akkor szabadrúgás, vagy ha célterület közelében történt az incidens, akár büntető is járhat érte.

Nem esett még szó a labdát birtokló játékos szereléséről és a pontozásról. A szerelés csak akkor minősül szabályosnak, ha a támadó játékost a térde fölött, a lábánál kapjuk el. A hatalmas esések és tülekedések miatt ezért érdemes fogvédőt használni.(Ami egyébként az amerikai focival ellentétben jóformán az egyetlen védőfelszerelés, a játékban is jól látható fülvédő és a különböző helyekre tekert ragasztószalagok és fáslik mellett). A szerelés egyéb módozatai még a mezrántás és a magas, úgynevezett „nyakra szerelés" –ami fájdalmassága és veszélyessége miatt elvileg szabálytalan, ám a játékban legtöbbször nem von maga után bírói vagy egyéb megtorlást. A cél elérésekor a csapat öt pontot, az ezt követő jutalomrúgásból, pedig további kettőt szerezhet.

TÖKÉLETES KONVERZIÓ

A játékba az oktató játékmód kivégzésével könnyedén beletanulhatunk, ám az első sikereket csak jóval ezután, számtalan edzőmeccs lejátszása árán érhetjük el. Ennek fő oka, hogy idő kell a szabályok betanulásához, és el kell sajátítanunk a kezdetben bonyolultnak tűnő irányítási rendszert is. A FIFA 06-ban megszokott alap billentyű-illetve kontroller-kiosztás ugyanis számtalan új funkcióval bővült. A passzolás eleve két gombra van kiosztva (a jobbra és balra passz külön gombot kapott) valamint meg kell tanulnunk a tolongásnál, illetve bedobásnál kiadható parancsok és billentyűk kiosztását is. A kezdetben riasztónak tűnő kezelés azonban ne tántorítson el senkit. Gaben, aki még életében nem játszott sportjátékokkal, 2-3 óra után már teljesen otthonosan mozgott a pályán, és jelenleg az európai ligában olasz csapatával veretlenül áll az élen (a csoda nem is ez, hanem hogy emellett elkészül az újság is...!).

A helyzetfelismerést és taktikai érzéket követelő játékban szerencsére néhány feladatban azért a segítségünkre lesz az AI is. A szerelésnél például elég csak közel rohanni a játékoshoz, és ekkor a gép automatikusan szerel. Természetesen mi is bármikor közbeavatkozhatunk – amire szükségünk is lesz, sok esetben manuálisan kell szerelnünk. Ekkor jóval messzebbről elrugaszkodva ugorhatunk neki a támadó játékosnak, ám a pontatlan szerelés után már nem sok esélyünk van a támadó megállítására.

Támadáskor a rohanás és hátrafelé passzolás mellett érdemes néha egy-egy testcselt is bevetni, így sokkal könnyebben verekedhetjük át magunkat a védősoron.

A szabályrendszer és az irányítás nagyszerű portolása mellett eszméletlen jól sikerült a játékhelyzetek és a mesterséges intelligencia belövése is. Könnyű fokozaton sem hullik ölünkbe a dicsőség, és ugyanúgy meg kell küzdenünk a sikerekért, mint normál vagy nehéz körülmények között. A különbség a szervezettebb AI-ban és az ellenfél taktikusabb játékában ütközik ki így nehéz szinten sokkal nagyobb összpontosításra lesz szükségünk.

Fontos megjegyezni, hogy a megvásárolt licencek miatt a Rugby 06 majdnem az összes ligát és bajnokságot tartalmazza, ami csak létezik a földkerekségen (kivéve a 7-es rögbiét ami érdekes szabályaival – 2x7 játékos, 2x7 perc játékidő – üde színfolt lehetett volna a repertoárban). Természetesen ezek mindegyikén indulhatunk, akár saját játékossal is, akit nagy részletességgel tervezhetünk meg, elnevezhetünk (a műsorvezetők a nevén szólítják majd a közvetítések alatt), és bármelyik csapatban játszathatjuk. Így kerülhetett a világverő Brescia csapatába egy 100 kilós fekete bőrű kezdő leváló (flanker)... A játék közel 100 játékórát és izgalmas időtöltést ígér, nem csak rögbiseknek!

A KÉPI VILÁG ÉS A HANGULAT

A Rugby 06 grafikában némileg elmarad a FIFA sorozattól. Valahogy egy hangyányival puritánabbnak tűnik, ám mindenért kárpótol a nagyszerű hangulat, a stadion atmoszférája a szurkolók őrjöngése, a tolongásokkor hallatszó nyögések, és az ütközések puffanásai. A rögbisek meze természetesen a meccs alatt folyamatosan koszolódik, így a meccs végére tényleg mindenki úgy néz ki, mint a Gaben által mutatott fotókon a hullafáradt kecskeméti rögbisek. Mindent összegezve a Rugby 06 várakozásaim felett teljesített. Pár óra játék után ugyanúgy – ha nem jobban – élveztem, mint a FIFA-sorozat legújabb darabját. Adj neki egy esélyt te is!

pc guru

GARFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Először haragudtam Hancura, hogy rám osztotta ezt a sportjátékot, amihez addig semmi közöm nem volt - aztán a játékkal töltött órák után már áldottam a nevét. Nagyszerű, kellemesen összetett, élvezetes játék!

SASA

PRO: A minden részletre kiterjedő licencek, nagyszerű sportszimuláció, és taktikus játékmenet.

KONTRA: A garfika valamivel lehetne jobb is, a kezelés aránylag összetett, így sok gyakorlást igényel.

8.5

ÖSSZEGZÉS: Nagyszerű sportjáték, amit azoknak sem szabad kihagyni, akik alapvetően idegenkednek a sportágtól.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

FIFA 06	90%
PRO EVOLUTION SOCCER 5	88%
NBA 06	82%

Reméljük az olimpia jobb lesz!

TORINO 2006

irta · Julius

fejlesztő > 49Games kiadó > 2K Games web > www.olympicvideogames.com

A hamburgi fejlesztőcsapat 2004-es alakulásától folyamatosan ontja a síelős témájú játékait. Saját hazájukban meglepően sikeresek, az RTL Ski Jumping sorozatukból több mint 1 millió darabot adtak el.

Keresve sem találhattunk volna aktuálisabb játékot ebben a hónapban, mint az éppen egy hete kezdődött téli olimpia kapcsán megjelent Torino 2006. Az olimpia hivatalos játékaként illendő lenne valami szépet villantania a programnak – és valóban, első ránézésre látványos, festői környezet, részletgazdag háttér és kidolgozott karakterek fogadnak. Aztán amint beindulnak a dolgok, legszívesebben mi is mozgásba lendülnék, mondjuk a tévé távirányítója felé, hogy inkább élőben nézzük a versenyeket. Komolyan mondom, a Torino 2006 karaktereinél esetlenebb mozgása csak Mr. Beannek van!
A téli olimpián 8 sportág 15 versenyszámában indulnak a sportolók, amit a játékba is beígértek, de valójában mindössze 6 versenyfajtát tudunk markánsan megkülönböztetni, a többi jóformán csak megnevezésében tér el egymástól. Ott van például a bob, a szánkó és a skeleton esete, ahol ugyanazon a pályán csúszkálhatunk, csak a járgány grafikája változik alattunk (ez tv-ben még csak-csak elmegy, de mi most itt aktívan szeretnénk szórakozni).

„Remek móka az egész családnak!" – hirdeti büszkén a játék ismertetője. Valóban, a jó multiplayer még megmentheti a játékot, így gondoltam, egy négyszemélyes partiban élesben megmérettetem magam néhány síléccel a lábán született nagymenővel. Mivel a családban nincs ilyen, elindultam keresni a neten... vagyis elindultam volna, de nincs internetes játékmód. Puff neki!

„Autentikus helyszínek és szereplők" – no ehelyett én csak egy bazi hegyoldalt láttam, meg pár tiritarka ruhába öltözött fickót. „Intuitív irányítás, könnyen elsajátítható játékmenet" – ez a valóságban annyit jelent, hogy mindössze két gombot kell felváltva, a megfelelő időben, vagy adott ütemre nyomkodnunk – mondhatom, nagy kihívás. Na talán majd a gyerek: leültettem, nézegette, majd szűk 15 perc játék után elvonult legózni.

Így állóképen tulajdonképpen nem is néz ki olyan rosszul - hanem amikor megmozdul...

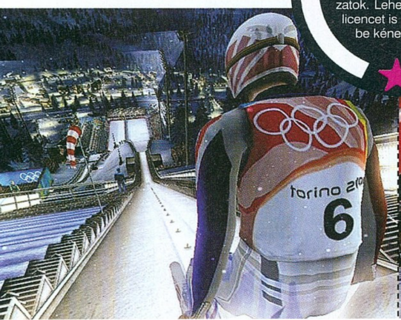
FANTASZTIKUS HANGULAT – NA AZ NINCS!

Elhatároztam, hogy nem adom fel, míg valami jó dolgot nem tudok írni a játékról, ezért összeszorított fogakkal nekiláttam, hogy kiismerjem az általam a sportjátékok legnagyobb innovációjának tartott kommentátorok teljesítményét. A fejlesztők valóságközeli hangulatot ígértek, de... hát nem tudom, hol realisztikus ez a fajta kommentálás, én biztos elzavarnám havat lapátolni, aki így vezet közvetítést.

Végül mégiscsak találtam valami pozitívként megemlíthetőt a Torino 2006 kapcsán: a biztonsági intézkedésekről szóló írásokból kiderül, hogy a NATO két, egyenként 400 km-es sugarú körben látó AWACS repülőt küld az olimpia biztosítására (meg persze pár vadászgép is készenlétben vár, ha jeleznének valamit) – rajtuk kívül még 16 ezer katona, rendőr, mesterlövész, tűzszerész, sőt turistának álcázott biztonsági ember vigyáz a résztvevők és a vendégek biztonságára. Hogy mi köze ennek a játékhoz? Semmi, de legalább írhattam valami érdekeset...

info

Az olimpia játékfeldolgozásai sosem aratnak akkora sikert, mint a hagyományos sportjáték-sorozatok. Lehet hogy ezt a licencet is az EA kezébe kéne adni...?



pc guru

GARFIKA	05	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	04	

Az a baj ezzel a játékkal, hogy láthatólag az utolsó utáni pillanatban szóltak oda a fejlesztőknek, hogy: "hé, megvettük a licencet, dobjatok össze valamit nagyon gyorsan, mire kezdődik az olimpia, meg kell jelennünk vele!"

JULIUS

PRO: Budget ár...

KONTRA: Ronda, rövid, unalmas, szánalmas. Ráadásul még a kommentár is gyenge

5.1

ÖSSZEGZÉS: Harmatgyenge próbálkozás a téli sportágak egy csokorba összeszedett feldolgozására, nem méltó az olimpia nevére...

GÉPIGÉNY: P3 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1,5 GB HDD

ADVANCED SKI SIMULATOR	68%
SKI OR DIE	55%
RTL SKI JUMP 2005	45%

textboy
www.textboy.hu

MÉG OLCSÓBBAN
-5% ÁFA
MÉG TÖBBET NYÚJTUNK!

Lépj be a TextBoy Klubba!

- Óriási árengedmények! -
Ha klubtag vagy, sokkal többet kapsz sokkal kevesebbért!

Hogyan légy klubtag? - Válaszd ki milyen klubtagságit szeretnél, majd SMS-ezd el a klubod nevét és annak a kódját, amit először szeretnél a telódra a megfelelő SMS számra. Például ha egy minimozit szeretnél SMS-ezd ezt: MOZI kód.
A Starter klubba már heti 160 Ft + 32 Ft áfáért tag lehetsz, ehhez a 1789-es SMS számra küldd az üzit, a többi klubba is csak heti 380 Ft + 72 Ft áfa a tagság, ehhez a 06-90-626-526-ra küldd üzidet.
Milyen klubok közül választhatsz?
Küldd ezt: STARTER és a kódot a 1789-re - Starter Klub - csengőhangok, mono és poli, 2 kredit
Küldd ezt: MAXI és a kódot a 06-90-626-526-ra Maxi Klub - csengőhangok, (mono, poli, truetone), háttérképek, 4 kredit
Küldd ezt: MEGA és a kódot a 06-90-626-526-ra Mega Klub - csengőhangok (mono, poli, truetone), háttérképek, mini mozik, java játékok, 4 kredit
Küldd ezt: GAME és a kódot a 06-90-626-526-ra Game Klub - Java játékok, 4 kredit
Küldd ezt: MOZI és a kódot a 06-90-626-526-ra Mozi Klub - Mini mozik 4 kredit

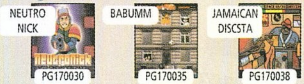
Top csengőhangok - SMS - 1789

	poli	mono
1492 - A Paradicsom Meghódítása	PG190230	PG90297
50 Cent - Candy shop	PG190801	PG93474
Arash - Boro Boro	PG190751	PG93514
Armand Van Helden - Into Your Eyes	PG190926	PG93529
Backstreet Boys - Incomplete	PG190787	PG93509
Barátok közt	PG190400	PG91038
Eiffel 65 - Blue	PG190564	PG90933
Eros vs Spigiboy - Valami véget ért	PG190902	PG93401
Good Charlotte - I Just Wanna Live	PG190904	PG93446
Green Day - Holiday	PG190763	PG93517
Groovehouse - Ébredj mellettem	PG190929	PG93532
Gwen Stefani - Rich girl	PG190817	PG93480
Hooligans - Királylány	PG190906	PG92599
Hooligans - Szabadon	PG190765	PG93481
Ian Van Dahl - Inspiration	PG190927	PG93530
Jean Michel Jarre - Oxygene	PG190352	PG90243
K' Maro - Femme Like You	PG190766	PG93472
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG93486
Kylie Minogue - Love At First Sight	PG190031	PG91488
Lil Jon - Get Low	PG190934	PG93537
Linkin Park - In The End	PG190185	PG90995
Lynyrd Skynyrds - Sweet Home Alabama	PG190496	PG90996
Macskajaj (Goran Bregovic)	PG190166	PG92490
Maroon5 - Sunday morning	PG190802	PG93478
Natalie Imbruglia - Shiver	PG190783	PG93505
Phil Collins - Another Day In Paradise	PG190418	PG90957
Queen - We Will Rock You	PG190912	PG90866
Rob Thomas - Lonely No More	PG190784	PG93506

Real Tone - SMS - 06-90-626-526

Báránybégetés 1	PG199004
Disznórőfögés	PG199036
Duda	PG199008
Elektromos gitár1	PG199031
Elektromos gitár 2	PG199012
Fékcsikorgás, karambol	PG199013

JAVA játék - SMS - 06-90-626-526



2240: a földönkívüliek megérkeztek hozzánk, és elfoglalták egy csillagközi űrhajónkat. Csak Neutro Nick tudja megmenteni a legénységet – és vele az egész világot!

Beszólt a szomszéd? Rúgd le focilabdával, vagy törd ki az ablakát! A legjobb utcai focis játék mobilra!

A legújabb kalandjátékban egy jamaicai rasta vagy – add és vedd a lemezeket, csajozz, hallgasd a pletykákat és legyél te a következő zenei mágnás!

A krediteket ezekre tudod beváltani:

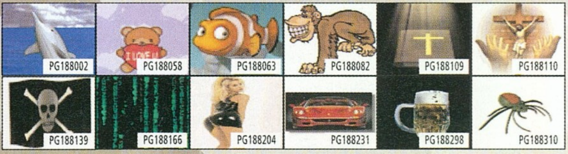
Monocsengés - 1 kredit	True tone - 2 kredit
Policsenegés - 1 kredit	Java játék - 4 kredit
Háttérkép - 2 kredit	Mini mozik - 2 kredit

TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEK CSAK AZ ARRA ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak. • Polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. • További info: www.textboy.hu Klubtagságod hetente megújul. Ha szeretnéd lemondani a szolgáltatást, küldd a STOP szót és a KLUB nevét, ha STARTER vagy a 1789-re, ha más klub tagja vagy a 06-90-626-526ra. - Info: TeleMedia Kft. Közönségszolgálat: 06-1-455-7213.

Top háttérképek - SMS - 06-90-626-526

© Mobibase

Top mini mozik - SMS - 06-90-626-526



Találj társat SMS-ben!
Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek! Az SMS díja csak 76 Ft+15 Ft áfa

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME

MMORPG

Miközben a múlt hónap direkt multiplayerre kihegyezett összefoglaló tesztjét állítottuk össze, jöttünk rá, hogy az akkor felsorakoztatott érvek (multiban csak hónapok múlva mutatja meg a játék az erősségeit, idő kell, hogy kialakuljon a játékegyensúly, a közösség stb.) milyen jól illenek az online RPG-kre is. Sőt: egy ilyen játékot egyik napról a másikra fenekestül felforgathat, teljesen átalakíthat egy patch, és úgy általában; egy ilyen játék mindig pontosan annyira jó, amennyire a társaság, akikkel játsszuk. A műfaj eleinte Magyarországon nem örvendett túl nagy népszerűségnek (ez valahol érthető is: a hazai internet- és hitelkártya-ellátottság, és a havidíj sokakat elzárt az online világok felfedezésétől), de a tavalyi év ebben is nagy fordulatot hozott. Ma már tízezres nagyságrendű az aktív magyar MMORPG-előfizetők száma, és minden jel arra mutat, hogy ez meredeken fog tovább nőni idén.

Mire eddig eljutottunk a gondolatmenetben, már állt is össze a mostani MMORPG-körképünk...

írta · *Bullseye / Hancu*

WORLD OF WARCRAFT

fejlesztő > *Blizzard* kiadó > *Vivendi* megjelent > *2005. február*

Havidíj: 15 dollár
Játékosok száma: kb. 5,5 millió
Magyar játékosok száma: kb. 10 000

A World of Warcraft történéseivel elég sűrűn foglalkozunk a Guru hasábjain – ennek a reménytelen függőségünk mellett elsősorban azt az oka, hogy a Blizzard játéka egyre jobb, a patch-ek egyre több felfedeznivalót visznek a játékba, és ennek megfelelően a rajongótábor is egészen valószínűtlen méreteket ölt, úgy világszerte, mint kis hazánkban.

A legutóbbi WoW-összefoglaló cikkünk óta Azeroth kalandozói véres háborúra készülnek: a Silithus sivatagának déli részén húzódó, ősidők óta lepecsételt Szkarabeuszfal mögött rejtélyes erők az ősi istenek felébresztésére készülnek (anélkül, hogy különösebben belemennénk a részletekbe: ez senkinek nem lenne jó). Nincs más hátra, ki kell nyitni a kaput, bemenni, és nyakon csapni azt a nagyon csúnya dolgot, mielőtt felébredne...

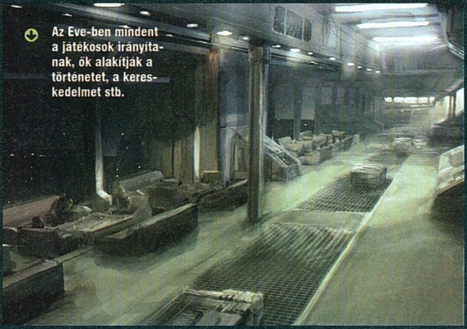
Az Ahn'Qirajnak nevezett dupla instance (egy 20 és egy 40 fős, nagyon tápos karaktereknek kitalált kaland) felvezetése igencsak grandiózusra sikeredett. Először is a közelgő háborúra fel kellett készíteni a Horda és a Szövetség egyesített erőit: ez irtózatos mennyiségű hadtáp összeszedését jelentette, amiben együtt vehettek részt alacsony és magas szintű karakterek (összesen közel 4 millió adag kötszert, bőrt, fémet és egyebet kellett összegyűjtenie egy szervernek), emellett egy nagyon hosszú, nagyon összetett és nagyon kemény küldetéssorozatot kellett végigküzdeni. Az egész kapunyitás erősen az összefogásra és a közösség erejére építkezett: a hadtápot a Horda és a Szövetség erőinek összefogásával, míg a kaput nyitó jogar megszerzését a „mindenki egyért" elv nyomán egyetlen bajnok tápolásával és segítésével lehetett elérni. Természetesen óriási verseny alakult ki az egyes szerverek között az első kapunyitó címéért, amit az amerikai Medivh szerver nyert meg (könnyű nekik, egy nappal előbb kezdhették az egészet) – Európában érdekes módon a német és francia nyelvű szerverek uralják az élmezőnyt.

A WoW-ban a társaság az említett közösségformáló események nélkül is igen összetartó és erős volt – a háborúra való felkészülés és a szerverek közti verseny azonban még jobban összekovácsolta a klánokat. A magyar WoW-közösség – más MMORPG-k hazai játékostáborához képest – hatalmas, bár amint az a legnagyobb magyar rajongói oldal (www.worldofwarcraft.hu) fórumaiból is kiderül, elég vegyes. A profi, Európa élvonalába tartozó klánok mellett (a legjobbnak jelenleg a – természetesen hordás – Inconvenience számít) fájdalmasan sok vérpistike játssza itthon (is) ezt a játékot; néhány szerveren éppen miattuk nem is nagyon kedvelik a magyarokat – de hát fő a változatosság...

A mi kicsiny, de annál vidámabb társaságunk (a hivatalos definíció szerint: a bunkók, őszinték és kövérek klánja) bulgár és brit idegenlégiósokkal megerősítve szépen veszi az akadályokat, és általános megbecsültségnek örvend hordás, míg közepes szintű közutálatnak szövetséges oldalon (utóbbin még dolgoznunk kell egy kicsit, de rajta vagyunk az ügyön). A WoW diadalmenete tehát töretlen – megyünk is vissza játszani, mert már két (!) embert is találtunk a szerveren, akik több játékidővel bírnak, mint Chris, és ez igazán tarthatatlan állapot...

Eve Online

Vérbeli sci-fi MMORPG Izlandról, aránylag kicsi (60 ezer játékos), de annál lelkesebb rajongótáborral. Igazi felnőtt játék, ami nem az eszetlen tápolásról, hanem a klánok közötti finom intrikákról, politikáról, diplomáciáról szól. Ha meg akarod tapasztalni, merre fognak tovább fejlődni az online RPG-k, vagy szimplán eleged van a vérpistikékből, ez a te játékod!



Az Eve-ben mindent a játékosok irányítanak, ők alakítják a történetet, a kereskedelmet stb.

ANARCHY ONLINE

Méltatlan módon haldokló (az egykor 100 ezer feletti játékostábor most alig éri el a 20 ezret), öt éves múltra visszatekintő, egykor műfajmegújítóként ünnepelt sci-fi MMORPG. Ha másért nem, hát az egyedi világa miatt érdemes belekóstolni – veszítenivalónk nincs, ugyanis a fejlesztő teljesen ingyenessé tette a játékot, csak akkor kell havidíjat fizetnünk, ha a kiegészítők (idén jelenik meg a negyedik) által nyújtott extrákat is élvezni akarjuk.

Hahó, nagy kiadók, tessék felkarolni az Anarchy Online-t, ne vesszen kárba ez a remek, egyedi játék!

Final Fantasy XI

Az első PS2-es MMORPG jókora késéssel érkezett meg PC-re, és még nagyobb késéssel hozzánk, Európába, így gyakorlatilag teljesen esélytelenek vagyunk utolérni a tápolásban a japán fanatikusokat – viszont egyedülálló, és izgalmas dolog PS2-es felebarátainkkal, illetve a japán Final Fantasy rajongókkal együtt játszani.

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME
MMORPG

STAR WARS GALAXIES

fejlesztő > Sony Online kiadó > LucasArts megjelent > 2003. június

Havidíj: 15 dollár
Játékosok száma: kb. 250 ezer
Magyar játékosok száma: kb. 1000

Réges-rég folyik már a Star Wars Galaxies bétatesztje, és úgy tűnik, nem is fog véget érni soha. A 2003. júniusi indulás óta a sajtó sokszor kipellengérezte a játékot félkész, eseményszegény, ám bugokban gazdag világa miatt. A Galaxies sokakat elijesztett bonyolultságával

az idők során, ám épp az tette mások kedvencévé. A játékosok bármilyen hivatást kipróbálhattak a 26-ból, és ha megunták, tanulhattak mást, sőt vegyes karaktereket is létrehozhattak. Jómagam orvos-mesterlövész tanoncként csatlakoztam a játékhoz 2004 közepén. Addigra már sokat fejlődött a játék: voltak járművek és hatások, jedi lovagok, erős páncélok és buffok, néhány hibát is kijavítottak (vagy újabbra cseréltek). Sőt hamarosan űrharcokba csöppentünk, a Jump to Lightspeed kiegészítő révén.

A játék legnagyobb erőssége azonban nem a szakmarendszer, az űrharc, vagy a saját, berendezhető ház volt, hanem a közösség. A páncélt, fegyvert, járművet, ruhát, gyógyszert stb. mind játékosok gyártották, részben a maguk szerezte alapanyagból. A kereskedelemhez szükséges volt a többi játékossal beszélgetni, és a beépített fékek (fáradás, megmaradó sebek stb.) erre időt is biztosítottak. Legkellemesebb élményem az a néhány hétvége Mos Eisley orvosi központjában, amikor napi 6-8 órát „ügyeltem", gyógyítva a beesőket, és beszélgetve az arra járókkal. Az európai szervereken a tavaly év végi változásokig igen erős és befolyásos magyar közösség volt. Segítettük a kezdőket, szerveztük a közös eseményeket, volt saját chat-csatornánk, és nagy előszeretettel estünk egymásnak a legapróbb dolgok miatt – a játékban és annak fő hazai weblapján (swgalaxies.datastart.hu) is.

Az egyes játékok előfizetőinek számát a kiadók hivatalos sajtóközleményeiből vettük át; ezek esetenként több hónaposak is lehetnek, és jellemzően ahány kiadó, annyiféleképpen értelmezi az „előfizető" fogalmát (a netcafékban játszókkal, az ingyenes próbaverziókkal, a befagyasztott előfizetésekkel lehet trükközni).

A magyar játékosok számát a hazai disztribútoroktól kapott eladási adatok alapján becsültük – ebben természetesen nem szerepelnek a játékot külföldről megrendelők (MMORPG-k esetén ez nem ritka), szerepelnek viszont azok, akik megvették a játékot, de nem folytatták az előfizetést.

A megjelenési dátumoknál az európai megjelenéseket vettük alapul.

2005 végén a WoW sikerére pályázó NGE (New Game Enchantements) alapvető változásokat hozott. Véget vetett a rugalmas szakmaválasztásnak: 9 alapfoglalkozás közül lehet választani. A jedi a nehezen megszerezhető, kiemelt státuszból sima, gyenge kezdőszakma lett. Az egyes szakmákon belüli eltérések nullává redukálódtak. A harc megszokott módja is változott: folyamatosan az ellenfélen kell tartani a célkeresztet, és lőni veszettül. Cserébe viszont végre vannak küldetések – a korábbi végeláthatatlan vadászat-grind helyett – amikkel fejlődni lehet, legalábbis az első 30 szinten, onnantól a 90-ig kicsit foghíjas még a rendszer.

A Galaxies közösség átélt már pár cifra húzást, de az NGE olyan mértékű felháborodást, és lemondási hullámot eredményezett, amihez képest a korábbi botránykő CU (Combat Upgrade – arról is lenne mit mesélni...) békés átmenetnek tűnik. A szaksajtó még most is foglalkozik a kérdéssel, hogy etikus-e teljesen megváltoztatni egy játékot, és mindenki várja, mi lesz az eredmény: az elmenekült veteránok helyére jön-e sokszor annyi akcióéhes fiatal, és veszélybe kerül-e a WoW trónja (na hiszen...), vagy a Sony Online lezárja-e a haldokló játékot. A megmaradt hazai veteránok részint bánkódnak a szétesett közösség miatt, részint a kevés megmaradt ismerőssel kalandoznak, és szívesen látnak minden új játékost tanáccsal-segítséggel, és az örök reménnyel, hogy majd a következő patch megérkezésével jóra fordul minden...

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME
MMORPG

EVERQUEST 2

fejlesztő > *Sony Online* **kiadó** > *Sony Online*
megjelent > *2004. november*

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME

MMORPG

Havidíj: 15 dollár
Játékosok száma: kb. 280 ezer
Magyar játékosok száma: kb. 1500

Az EverQuest 2 bő egy évvel ezelőtti indulásakor azonnal kivívta magának a kétes értékű Minden idők legszerencsétlenebb MMORPG-je titulust. Nem csak azért, mert a WoW-val egy időben jelent meg és ez látványosan tönkrevágta az eladási adatait (gyakorlatilag csak az EverQuest 1-től tudott a játék előfizetőket átcsábítani, a kíváncsi MMORPG-újoncok millióit a Blizzard remekműve szipkázta el), hanem mert bármilyen jó szándékkal próbálták a készítői újításokat hozni a játékba, azok mind-mind fordítva sültek el.

Minden eddiginél látványosabb, korszerűbb grafikát ígértek – de a sok csillogás között valahogy elveszett a hangulat, és a lélektelen technikai parádéért kínosan nagy hardverigénnyel kellett fizetnie a játékosnak. Azt ígérték, minden eddiginél nagyobb figyelmet fordítanak a PvE (játékosok az AI irányította szereplők ellen) küzdelmekre, de közben teljesen elhanyagolták a PvP-t (játékos-játékos ellen). Megpróbálták minél inkább csapatmunkára ösztönözni a játékosokat, de átestek a ló túlsó oldalára, és alig tettek a játékba szólóban is megoldható küldetéseket. Igyekeztek biztosítani a fair playt (egy elkezdődött harcba nem tud más beleszólni, így nem lehet „ellopni" más XP-jét, vagy épp ellenkezőleg: leölni az ellenfelét és így segíteni könnyű XP-hez); de ezzel kizárták azt a lehetőséget is, hogy a játékosok spontán segítsenek egymáson, ha rosszul áll a szénájuk.

A folyamatosan érkező patch-ek, és a Desert of Flames kiegészítő mára teljesen átalakította a játékot. Megváltozott a kezelőfelület, átalakult a harcrendszer (már lehet segíteni csapaton kívüli játékosnak, de nem lehet „powerlevelezni"), átdolgozták a kasztokat, hogy minél markánsabban különbözzenek egymástól, enyhítették a karakter-halál következményeit, bevezették – ha elég kezdetleges formában is – a PvP-t. Még tovább erősítették a klánok szerepét (ezen a területen például messze leiskolázza a WoW-ot az EQ2), könnyítették és látványosabbá tették a hősi kombók (heroic oppurtunities) kivitelezését, és elérhetővé tették az eredetileg csak a játék ázsiai verziójába szánt, manga-hangulatú SOGA karaktermodelleket.

A fejlesztők tehát láthatóan keményen igyekeznek, hogy kielégítsék a rajongók igényeit, és kiköszörüljék az induláskor esett csorbákat a játék hírnevén. Való igaz, a játék rettentő sokat fejlődött az elmúlt egy évben – de kérdéses, hogy nem veszett fejsze nyele-e ez a nagy igyekezet. Az előfizetők számában a játék nem képes utolérni az EverQuest 1-et – a WoW-ról vagy a Guild Warsról nem is beszélve –, de még a megjelenés utáni hetekben felmutatott közel 350 ezres tábort sem tudja visszaszerezni (kb. 100 ezren hagyták abba a játékot a tavalyi első negyedévben, azóta lassan gyarapodik az előfizetői bázis). Mindenesetre most már elérkezett az idő, hogy az is adjon egy esélyt az EverQuest 2-nek, aki annak idején kipróbálta, és csalódott benne. (Ennyire telt a maximális jóindulatunkból. Most megyünk vissza WoW-ozni, mert bármennyit is fejlődött az EQ2, azért csak Azeroth világa az igazi…)

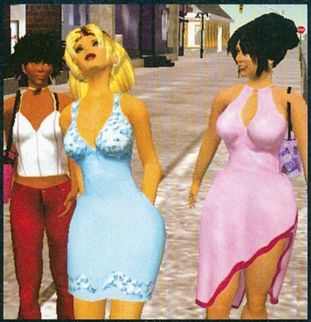
A lengén öltözött amazonok az EverQuest 2-ben is nagy népszerűségnek örvendenek…

Dark Age of Camelot

Idén az ötödik születésnapját ünnepli a fantasybe oltott Arthur-mondakör világában játszódó remek MMORPG – ennek megfelelően kiforrott, kiegyensúlyozott játékrendszer, 44 (!) választható kaszt, több száz fős PvP csaták várnak, ha csatlakozol a még ma is igen tekintélyes (kb. 180 ezer aktív előfizető) játékostáborhoz. (14 napos ingyenes próbaverzió a www.darkageofcamelot.com oldalon!)

Second Life

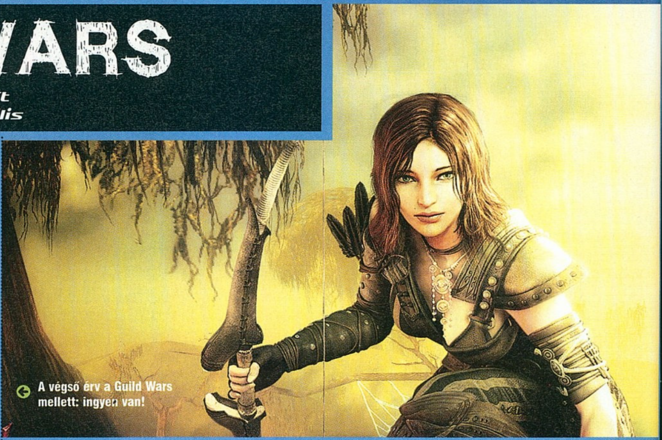
Talán a legérdekesebb új hajtás az MMORPG-k családfáján. Nevéhez hűen igazi „második élet", semmi sci-fi vagy fantasy sallang, legjobban egy online Simsre, vagy még inkább egy hatalmas, színes-szagos csevegőprogramra hasonlít, amiben közel százezren „játszanak". Külön érdekessége, hogy a játékosok ingatlanokat, vagy akár egész szigeteket vásárolhatnak, amit aztán bérbe adhatnak a többi játékosnak; illetve hogy a játék virtuális pénze valódi bankókra váltható (és viszont).



GUILD WARS

fejlesztő > Arena.Net kiadó > NCSoft
megjelent > megjelent: 2005. április

Havidíj: ingyenes
Játékosok száma: kb. egymillió
Magyar játékosok száma: kb. 3000



A végső érv a Guild Wars mellett: ingyen van!

A Guild Wars az MMORPG-k világában a legizgalmasabb kísérlet, mióta a Meridian 59-cel megszületett és az Ultima Online-nal népszerűvé vált a stílus. Az egykori Blizzard-fejlesztőkből összeállt Arena.Net csapata a műfaj egyik alapkövének számító havidíj létjogosultságát kérdőjelezte meg. Persze a sikerhez (méghozzá milyen sikerhez: a Guild Wars kétszer akkora játékosbázist épített fel fél év alatt, mint bármelyik más nyugati MMORPG valaha – a WoW-ot nem számítva...) nem lett volna elég az ingyenesség; kellett hozzá az is, hogy a játék teljesen más élményt nyújtson, mint az összes konkurens.

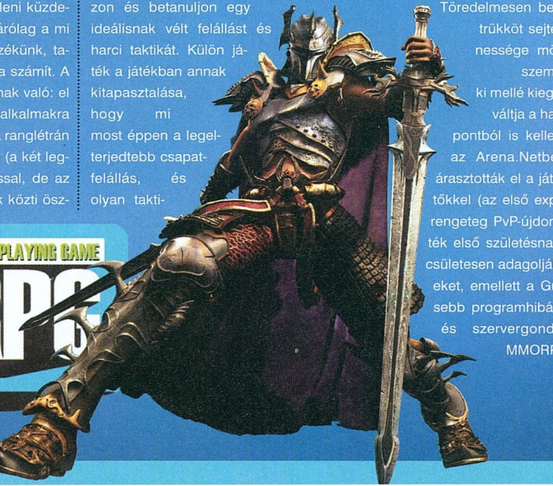
Lineage 1-2

Négymillió koreai nem tévedhet!

A Koreában megdöbbentő népszerűségnek örvendő játék és folytatása (2-2 millió játékos) tulajdonképpen semmi olyat nem tud, amit a nyugati MMORPG-k ne tudnának már vagy öt éve – a koreaiak viszont olyan szinten gyorsulnak rá, hogy netcafék ezreit építették direkt a Lineage-függő tömegek kedvéért. Csak az egzotikumokat kedvelőknek, illetve a koreai csoda után nyomozóknak!

A Guild Warsban nagyon gyorsan fel lehet fejleszteni a karakterünket a maximális szintre, és megszerezni neki a legjobb felszerelést – innentől kezdve pedig a játékos-játékos elleni küzdelemben (ami a Guild Wars lelke) kizárólag a mi képességeink, reflexeink, taktikai érzékünk, tapasztalatunk, no meg a csapatmunka számít. A Guild Wars nem magányos farkasoknak való: el lehet ugyan lenni spontán, egy-egy alkalmakra összeállt csapatokban, és lépegetni a ranglétrán a Hall of Heroes vagy a Tomb pályán (a két legnépszerűbb PvP aréna) való darálással, de az igazi élményt a GvG, vagyis a klánok közti összecsapások adják. Ez a játék csúcsa: a legjobb klánok féltékenyen őrzik a saját taktikáikat, és ellen-taktikákat dolgoznak ki az éppen leghatékonyabb, legdivatosabb csapat-, és karakter-összeállítások ellen. Mivel a csatában csupán nyolc, előre meghatározott varázslatunkat/képességünket használhatjuk, rengeteg ötletelést és tesztelést igényel, hogy egy csapat kidolgozzon és betanuljon egy ideálisnak vélt felállást és harci taktikát. Külön játék a játékban annak kitapasztalása, hogy mi most éppen a legelterjedtebb csapatfelállás, és olyan taktika kidolgozása, ami jó eséllyel indul ez ellen – ez egy véget nem érő, hatalmas kő-papír-olló játék: ahogy túlságosan elterjed egy taktika, úgy áll át lassan mindenki az ezt verő másikra, aztán lassan az új felállás válik dominánssá, ezt akarja mindenki megverni, és így tovább...

A legjobb klánok egy Diablo-szerű ladder, vagyis időről-időre lenullázódó világranglista előkelő helyeiért küzdenek, illetve már a döntők felé közeledik az első hivatalos Guild Wars világbajnokság is (a selejtezőkben két magyar klán, az Immortal Legio és az Expect the Unexpected is eljutott az európai top10-be, ami óriási eredmény!). Február végén Tajvanon nem kevesebb mint 100 ezer dollárnyi pénzdíjért csapnak össze a legjobb európai, amerikai és koreai klánok – akik közül utóbbiak számítanak a legnagyobb esélyesnek. A magyar Guild Wars közösség meglepően népes és aktív – a www.guildwars.hu oldal számít az első számú találkozóhelynek.



Töredelmesen bevalljuk, anno mi is valami trükköt sejtettünk a Guild Wars ingyenessége mögött – például azt, hogy szemérmetlenül sűrűn hoznak ki mellé kiegészítőket, aminek az ára kiváltja a havidíjat. Nos, ebből a szempontból is kellemesen kellett csalódnunk az Arena.Netben: nemcsak hogy nem árasztották el a játékosokat pénzes kiegészítőkkel (az első expanzió, a két új kasztot és rengeteg PvP-újdonságot hozó Factions a játék első születésnapján érkezik), de igen becsületesen adagolják a kisebb-nagyobb patcheket, emellett a Guild Wars talán a legkevesebb programhibával, technikai problémával és szervergonddal megvert játék az MMORPG-műfajban.

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME
MMORPG

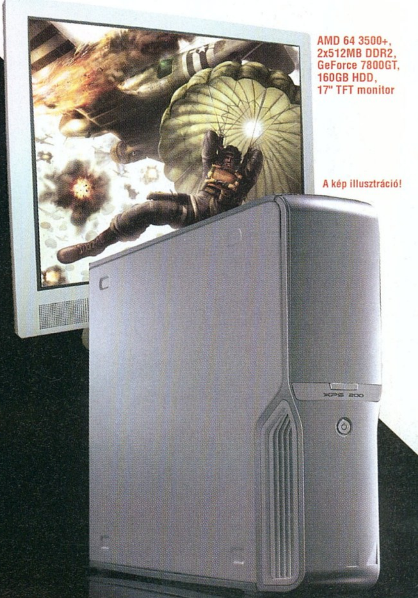
A tavalyi nagy siker folytatása!

A

PC GURU ÉS A MagiComp

NYEREMÉNYJÁTÉKA

– CSÚCSGÉPET PROFIKNAK!



A fődíj három sarokra van Tőled!

Így játssz:

- Gyűjtsd össze a PC GURU 2006. évi első három számában megtalálható nyerő sarkokat,
- szerezd meg az egyéni azonosító kódodat a PC GURU weboldalain,
- küldd vissza 2006. március 24-ig az azonosítóddal ellátott nyerő sarkokat a címünkre!

Nyerd meg a főnyereményt:
egy 400 000 forint értékű álom PC-t,

vagy a további értékes nyeremények egyikét (az év legjobb játékait, PC GURU ajándékokat, hardver tartozékokat stb.)!

Játssz velünk! Érdemes!

Sorsolás: 2006. március 30-án.

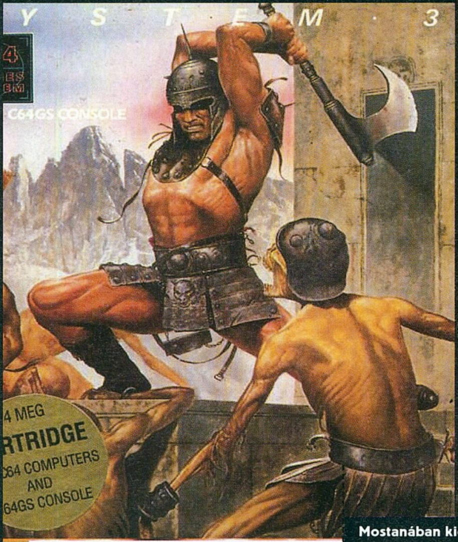
Címünk: PC GURU szerkesztősége 1426 Budapest, Pf. 300/39

A borítékra írd rá: „Nyerő sarkok”

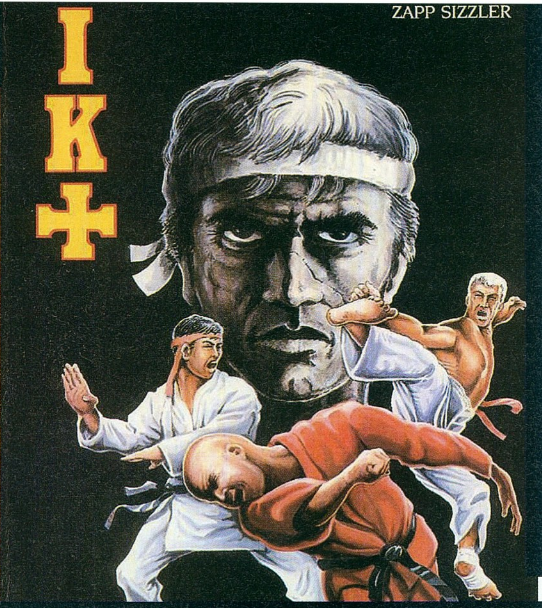
A további részleteket megtalálod a PC GURU weboldalán:

www.pcguru.hu

ot-
aját: a
jából fél-
játékról (pár
ma már azokat
plálja a még mindig
lelkesedését. Hogy lé-
Last Ninja 4 projekt bármi-
tely – mindenesetre Mark mos-
nevű, mobiljátékokkal foglalkozó
sztő cég élén tűnt fel (régi Commo-
asszikusokat írnak át telefonokra; egyik
nagyobb sikerük éppen az International Kara-
te volt), ami nem éppen bíztató jel az utolsó
nindzsa utolsó utáni eljövetelét váróknak...



A Myth-tel Mark sikeresen szakadt el a "nindzsás játékok" skatulyájától



Mostanában kicsit ráálltunk a játékfejlesztés legújabb generációs legendáinak bemutatására – most kontrasztképpen következzen egy olyan programozó, akinek munkái a nyolcvanas években arra indították a mai sztárokat, hogy játékkészítéssel foglalkozzanak...

MARK CALE
AZ UTOLSÓ NINDZSA

írta · Hancu

Mark Cale 1963-ban született Manchesterben. Éppen abban az időszakban nőtt fel, amikor a számítástechnika, az elektronikus játékok, illetve a Bruce Lee-filmekkel fémjelzett harcművészet-divat végigsöpört a nyugati világon, a jó eszű, technikai érdeklődésű kis Mark gyermekkora a keleti kultúra és a játéktermek bűvöletében telt. A második generációs otthoni hobbigépek (ZX Spectrum, C64) éppen akkor kezdték meg hódításukat Európában, amikor Mark főiskolára ment Londonban, és ez eléggé keresztbe tett hősünk tanulmányainak – viszont alaposan kitanulta a masinák programozásának titkait. Végül valahogy csak sikerült befejeznie az iskolát, de hogy Mark miként képzelte el a jövőjét, azt jól mutatja, hogy még mielőtt megkapta volna a diplomáját, megalapította két hasonszőrű cimborájával saját játékfejlesztő stúdióját, a System 3-at.

...System 3 első termékei (a Death Star ...tor '84-ben, és a Twister '85-ben) egysze...s játékok voltak, és szinte nyom nél... süllyesztőben – ellenben súlyos ...gy utóbbi játékot félmeztelen ...ták a londoni PCW játék... a rendezvényről örök... tört be igazán a já...tek szeretetéből ...erekedős já...rítésével, ...r leg...g, Amerikában az eladási sikerlista élére került (aztán 12 hétig ott is maradt) – és másfél millió példánnyal új eladási rekordot állított fel.

Az IK sikere után Mark egészen egyértelmű irányba fejlesztette tovább a játékot – valójában az a csoda, hogy ez addig senkinek nem jutott eszébe. A statikus helyszíneken zajló, élvezetes harcokat ötvözte az akkoriban „mászkálós játék" néven ismert műfajjal, így a reflexpróbáló verekedéseket a felfedezés izgalmával, az új fegyverek, életerőcsomagok felszedésének lehetőségével, ugrálós ügyességi részekkel dobta fel. 1987-ben megszületett a legenda, a Last Ninja, aminek hatása máig érződik az akció-kalandjátékokon (valójában a Tomb Raider sem más, mint egy női főhőssel és 3D-s megvalósítással feldobott, kifényezett Last Ninja klón...). A – természetesen – Távol-Keletre helyezett történetben egy nindzsával (az utolsóval!) kellett hat hatalmas szinten átvágni magunkat, a kor legszebb grafikája és legjobb zenéi mellett.

A siker hatalmas volt, csak Európában 750 000 példány fogyott a C64-es verzióból, később a más géptípusokra átírt változatokkal, világszerte ez a szám elérte a kétmilliót is.

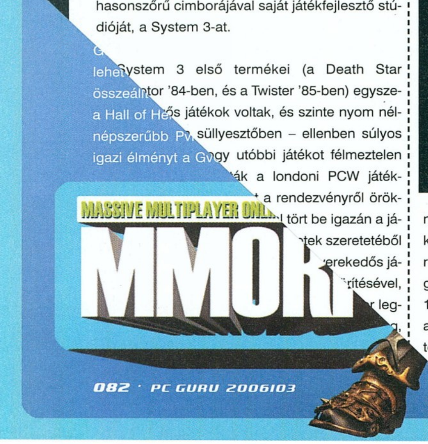
Last Ninja 4?

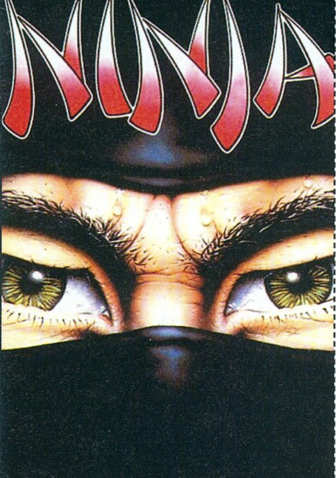
"Az a helyzet, hogy a Ninja 4 a tervek szerint egyszerűen olyan fokon fejlettebb és látványosabb minden eddigi akciójátéknál, hogy jelenleg egyszerűen nem létezik olyan játékplatform, ami ezt technikailag képes lenne megvalósítani. Mivel nem akarunk kompromisszumokat kötni, inkább megvárjuk, hogy a hardver utolérje a képzeletünket és a terveinket. Ezt röviden egy szóban úgy tudnám kifejezni, hogy Playstation 3" – Mark Cale a Last Ninja 4-ről, 2004 nyarán

FOLYTASSA, NINDZSA!

A két hatalmas siker természetesen folytatásért kiáltott, és Mark nem is volt rest újabb bőröket lehúzni a rókáról. Az International Karate + tulajdonképpen alig hozott újdonságot (bár az egy a kettő elleni küzdelmek máig emlékezetesek), de ez sem állta útját az újabb bombasikernek; később minden idők legsikeresebb verekedős játéka, a Street Fighter 2 japán fejlesztői bevallották, hogy az IK+ inspirálta őket a játékuk elkészítésére...

A Last Ninja 2 több szempontból is a nyolcvanas évek Half-Life 2-jének tekinthető. Az elsöprő sikerű elõd után elképesztő várakozás övezte, és a megjelenését vagy fél tucatszor elhalasztották (a Zzap! magazin már '88 augusztusában tesztelte, de csak novemberben került a boltokba – ismerős helyzet?). A dolgot tovább bonyolította,





A legendás szempár visszatérését nem csökkenő lelkesedéssel várja a rajongótábor a mai napig...

hogy a dobozba a játék mellé egy műanyag shuriken és egy ninja-maszk is volt csomagolva – ami miatt több brit játékbolt nem volt hajlandó árusítani... A történet vége természetesen happy end – az utolsó nindzsa modern kori New Yorkba helyezett kalandjai osztatlan sikert arattak, a játék minden eladási rekordot megdöntött C64-en (2 millió 200 ezernél állt meg a számláló).

KALANDOZÁSOK

Mark nem akart belefásulni a folytatások vég nélküli készítésébe, és mivel a nyolcvanas évek végi játékvilágban ezt még megtehette, félretette az IK-t és az utolsó nindzsát, és nekiállt kísérletezgetni a különféle játékstílusokban. Az International Karate trónfosztójaként készült a zseniális, ám érthetetlenül elfeledett Bangkok Knights, amiben briliáns programozói bravúrok lehetővé tették, hogy olyan méretű, fantasztikusan kidolgozott ellenfelek estek egymásnak a ringben, amire a gép elvileg nem is lett volna képes. A játékmenetben is akadt merész újítás: az egyes harcosok nem ugyanolyan tulajdonságokkal bírtak, és mindegyiknek volt valami speciális, csak rá jellemző manővere – ez persze ma már alap minden verekedős játékban, de a Bangkok Knights volt az első, ami alkalmazta (még a stílusban hagyományosan az otthoni gépek előtt járó játéktermi gépekben sem volt addig ilyesmi).

BANGKOK (K)nights

Mark Cale nemcsak játékmenet terén talált ki olyan újdonságokat, amiket máig másolnak a játékfejlesztők, de a marketingben is voltak klasszikus húzásai. A Last Ninja 2 mellé csomagolt shurikenről már volt szó, a pálmát azonban a Bangkok Knights profi felvezetése viszi el. A játék megjelenése előtt egy hónappal ugyanis Mark az összes jelentősebb brit játéklap szerkesztőit elvitte egy thaiföldi nyaralásra, ahol minden este thaibox-arénákba vitte őket, hogy „szokják a Bangkok Knights hangulatát". Hogy, hogy nem, a játékkal ezek után soha nem látott méretű cikkekben foglalkoztak a lapok és a lelkendező kritikák egymást licitálták felül a dicsérő jelzőkben. A játék aztán ettől függetlenül megbukott, talán a stílusban szokatlanul lassú játékmenete miatt.

A Vendettával és a Turbo Charge-dzsal Mark az újrahasznosítás iskolapéldáit mutatta be a játékiparnak (ezzel is divatot teremtve): először is fogta a Last Ninja 2 kódját, átrajzolta a pályákat és a szereplőket, majd a pályák közé betett egy-egy egyszerű autóversenyes részt – így született meg a Vendetta. Ezek után fogta az említett autóversenyes részeket, készített hozzájuk pár új pályát és autót, majd kiadta újra az egészet Turbo Charge néven, és újra hatalmas sikert aratott vele.

Úgy tűnt, Mark képtelen hibázni: '89-ben először a Myth-tel aratott le 22 Év Játéka címet (remek Last Ninja szerű akció-kaland volt különféle mitológiai helyszíneken – külön érdekessége volt, hogy az amerikai verzióban kicserélték a főhőst és a címet, majd Conan néven dobták piacra), majd bejelentette, hogy elkészíti a Last Ninja trilógia lezáró darabját.

A Last Ninja 3 ugyan lekéste a C64 aranykorát ('91-ben jelent meg), s így anyagilag nem is tudta megismételni az elődök sikerét, de egyértelműen a legjobb, legkiforrottabb darab volt a sorozatban. A C64 lehetőségeit a végletekig kihasználó játék jobban nézett ki, mint bármi a gépen (még igazi, filmszerű intro mozija is volt!), játékmenetében pedig ügyességi és logikai részekkel dobta fel a szokásos, harcra épülő sémát. Plusz bevezette a Bushido (a távol-keleti becsületkódex) szabályait: a játék büntette, ha elmenekültünk egy harcból, és jutalmazta, ha fegyvertelenül, vagy az ellenféllel azonos fegyverzettel, egyenlő esélyekkel küzdöttük.

JOGI esetek

Az International Karate ürügyén tört ki a nyolcvanas évek közepén a játékipar egyik első jogi háborúskodása. A Data East kiadó beperelte a System 3-at, mondván a játékukat az ő Karate Champ című verekedős játékukról lopták (és valóban, elég szembeszökők voltak a hasonlóságok). A per több mint egy évig elhúzódott (vagy fél évig ment azon a huzavona, hogy európai vagy amerikai bíróság tárgyalja az ügyet), s időközben az ausztrál Melbourne House is beszállt a buliba, azt bizonygatva, hogy az IK valójában az ő Way of the Exploding Fistjük koppintása. A bíróság végül mindkét ügyben a System 3 javára döntött: a karate az karate, és senki nem sajátíthatja ki a harcművészetet a saját játéka számára. Ezt a döntést a precedensekre alapuló amerikai jogban azóta is sokszor idézik hasonló esetekben.

A VISSZATÉRÉSRE VÁRVA

A C64 korának hanyatlásával a System 3 felett is beborult az ég – a csapat képtelen volt igazán átállni a 16-bites gépekre. Eleinte még erőltették a már döglött C64-re való fejlesztést: a rajzfilmszerű Flimbo's Quest szakított az erőszakos nindzsás-karatés hagyományokkal, és igazán aranyos kis ugrabugra ügyességi játék lett, a sajtó istenítette, de már egyszerűen nem volt elég aktív C64-tulaj, hogy megvegye... A további amigás játékok (Fuzzball, Super Putty) is ezt a vonalat próbálták továbbvinni, vajmi kevés sikerrel.

Amikor eljött a PC-k kora a kilencvenes évek közepén, Mark még annyira sem tudott lépést tartani a korral, mint az amigás játékok esetében. Egyetlen PC-s játéka, a Mob Rule (humoros építkezős játék) ugyan a jó sajtóvisszhangnak köszönhetően az eladási listák élén debütált, de aztán gyorsan eltűnt a süllyesztőben. A sikertelen System 3 felbomlott, Mark pedig hosszú évekre eltűnt a nyilvánosság elől. A céget aztán Studio 3 néven 2000-ben indította újra – és ezzel elindította a játékipar egyik legszakállasabb pletykáját: a Last Ninja 4 legendáját. Hősünk nagyjából félévente nyilatkozik egy merészet a játékról (pár éve még képeket is mutogatott, ma már azokat se nagyon), s ezzel tovább táplálja a még mindig igen népes rajongótábor lelkesedését. Hogy létezik-e egyáltalán a Last Ninja 4 projekt bármilyen szinten is, rejtély – mindenesetre Mark mostanság a Play It nevű, mobiljátékokkal foglalkozó kiadó/fejlesztő cég élén tűnt fel (régi Commodore-klasszikusokat írnak át telefonokra; egyik legnagyobb sikerük éppen az International Karate volt), ami nem éppen bíztató jel az utolsó nindzsa utolsó utáni eljövetelét váróknak...

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

Az elmúlt hónapokban a szokásos rengetegnél is több levelet kaptunk, amikben azt kérdeztétek, hogy hogyan lehet valakiből gurus cikkíró. A nagy érdeklődésre való tekintettel úgy döntöttünk, kiírjuk az első cikkírói pályázatunkat, amiben bárki részt vehet, aki szereti a Gurut, írói ambíciókkal rendelkezik, rengeteget játszik és nem riad el attól, hogy esetleg az elvetemült Guru-csapat tagja legyen.

KIBŐL LEHET JÓ CIKKÍRÓ?

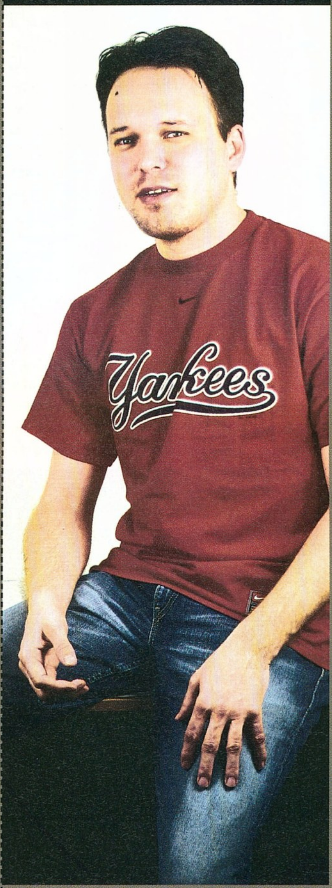
A válasz roppant egyszerű. Aki ismeri a magyar nyelvtant, szeret játszani és némileg tájékozott a PC-s játékprogramok világában. Természetesen az sem árt, ha az egyszeri cikkírónak van stílusa, humorérzéke és az átlagosnál nagyobb szókinccsel rendelkezik. Ha úgy érzed, képes vagy a fenti feltételeknek megfelelni, nincs már dolgod, mint billentyűzetet ragadni, és egy 8-10 000 karakteres tesztet írni egy általad tetszőlegesen választott játékról (vagy akár hardverről), majd elküldeni nekünk azt a palyazat@pcguru.hu címre (különösebben formázgatni, képekkel díszíteni nem kell – egyrészt azért, hogy ne legyen 5 megás a levél, másrészt az amúgy sem az egyszeri cikkíró feladata).

MIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI?

Sosem felejtem el első nyomtatásban megjelent cikkemet – amivel ma már teljesen esélytelenül pályáznám meg a cikkírói pozíciót. Az egykoron elkövetett Redline című rémes mű olyan típushibáktól hemzsegett, amiknek a nagy részét szinte az összes zöldfülű újságíró elköveti. A hatalmas lehetőség kapujában anno teljesen elvesztettem az objektivitásomat, és az egekig magasztaltam egy közepes szintet alig elérő játékot. Megfeledkeztem a bevezetőről, nem tagoltam a cikket alcímekkel és a negatívumokról szinte egy sort sem írtam. Szerencsére a Gurunál akkor is és most is dolgoztak szerkesztők és volt korrektorunk is, akik először újraíratták, majd addig toldozták-foltozták az írásomat, míg az nyomdaképes lett. Ezek után megbeszélték velem a problémákat, amiket a következő írásomnál már igyekeztem nem elkövetni. Néhány visszadobott cikk után aztán szépen lassan beletanultam a dologba, és eljutottam odáig, hogy nem csak közepes játékokat, hanem igazi nagy durranásokat osztottak ki rám a szerkesztők...

MIÉRT JÓ A PC GURU CIKKÍRÓJÁNAK LENNI?

Mert részed lehet Magyarország legolvasottabb játékmagazinjának elkészültében; mert az írásodat több mint 145 000 ember olvassa el majd; mert királykodhatsz vele a suliban vagy a haverok előtt; mert olyan játékokat is kipróbálhatsz, amiknek a megjelenéséig normál esetben akár heteket-hónapokat is várhatsz – és persze ha időd engedi, bejöhetsz a szerkesztőségbe, ahol találkozhatsz Chrisszel, Hancuval, Joccal, Gabennel, Riccóval és Grath-tel is.



HANCU INTELMEI

Az egyszeri cikkíró lelkesedése bizony sokszor túlnő az objektivitásán és a józan ítélőképességén – de hát arra van a szerkesztő, hogy addig fésülgesse a félresikerült mondatokat, összekavarodott bekezdéseket, míg emberi formája lesz annak a betűhalmaznak, amit a cikkíró nagy büszkén leadott (három nappal lekésve a határidőt, mint rendesen). Először én is vérig voltam sértődve, hogy gonosz kezek átírták a leggyönyörűbb gondolatmeneteimet, kivágták a legjobb poénjaimat és megerőszakolták a remekbeszabott anyagomat – de utólag az ember általában belátja, hogy a megszerkesztett cikk tényleg jobb az eredetinél.

A legtipikusabb hiba, amit a kezdő cikkíró elkövet az, hogy jobban, szebben akar írni, mint ahogy tud. A cizellált körmondatok, sorokon át tartó jelzős szerkezetek, kifinomult utalások és extrém költői képek erőltetett burjánzása aztán ahhoz vezet, hogy nincs az az ember, aki képes lenne kihámozni, mit is akart mondani oly szépen a cikkíró. Amikor egy játékbemutatót vagy tesztet ír az ember, mindvégig tudatában kell lennie annak, hogy a cikk nem az írójáról és az írójának, hanem a játékról és az olvasónak szól. Ez magától értetődőnek tűnik – mégis, hány olyan cikket olvastam már, amiben a játékról még egy szó sem esett, ehelyett hosszú történetek sorakoztak arról, hogy a cikkíró hogyan kapta meg a tesztpéldányt, mit reggelizett, mit gondol az USA külpolitikájáról és egyáltalán milyen nagy király is ő... Az sem túl jó, ha a cikk olyan utalásokkal, poénokkal van tele, amit csak az írója meg esetleg az ő baráti köre ért, nekik szól – a többi x ezer olvasó meg csak értetlenül bámul.

Amitől én személyesen a falnak megyek, az az idegen szavak és a szleng nyakra-főre való használata. Ha játékokról ír az ember, mindenképpen belefut olyan kifejezésekbe, amikre nincs épkézláb magyar szó – éppen ezért igyekezzünk legalább ott magyar kifejezéseket használni, ahol vannak ilyenek... Bármennyire is trendi „feeling"-et írni a hangulat helyett, „fan"-t a rajongó helyett (és még meddig sorolhatnám...),

erőltessük meg magunkat, és maradjunk inkább a magyar szavaknál. Az „über zorall a stuff, zsír a grafó a karaj vidikareszomon, lol" stílust meg inkább hagyjuk meg a 12 éves vérpistikéknek, majd kinövik.

Higgyétek el, jól ismerem ezeket a hibákat – legfőképpen azért, mert annak idején én követtem el őket a legsűrűbben és a legsúlyosabb mértékben... Nem is különösebben nagy varázslat elkerülni őket – ha csak annyit megteszel, hogy ha kész a nagy mű, alszol rá egyet, és másnap, friss fejjel átolvasod még egyszer (vagy ami még jobb: elolvastatod valakivel, aki nem ismeri az adott játékot, és megkérdezed, mi az, amit nem tudott meg a cikkből, de kíváncsi lett volna rá), tulajdonképpen már elvégzed a szerkesztő munkájának a felét. Így egy csomó időt spórolsz meg nekem, amit igen hasznosan tudok WoW-ozással eltölteni...

Nem akarok túlzottan komolykodni, de egy kósza gondolatmenetet engedjetek meg ide a végére: egy játékokkal foglalkozó magazint rengeteg fiatal olvas – nyilván nagyobb lelkesedéssel, mint a kötelező olvasmányokat és a tankönyveket. Éppen ezért óriási a felelőssége annak, aki egy ilyen típusú magazinba ír. Nagyon nem mindegy, hogy az olvasók legfiatalabbjai egy merő nyelvtani-stilisztikai katasztrófát kapnak a kedvenc lapjuktól, vagy igényes, kulturált módon megfogalmazott szöveget.

GRATH INTELMEI

Hancu már minden stilisztikai intelmet megfogalmazott, így én tartalmi szempontból adnék tanácsokat. Egy cikk esetében nyilván az a feladata az írónak, hogy elmondja az olvasóknak, hogy az adott játék milyen (lesz). Mivel a cikket rengetegen olvashatják, akik nem ismerik az adott játékot, érdemes annak minden alkotóelemét bővebben leírni – nem elég annyi, hogy gyenge a sztori, vagy rosszak a fegyverek, meg is kell indokolni, hogy miért gondoljuk ezt.

Persze ezt sem szabad túlzásba vinni, nyilván senki nem olvasna el egy olyan cikket, amely csak annyiból áll, hogy „van x pálya, y fegyver, z jármű, zs ellenféltípus, ilyen és ilyen játékmódok meg grafikus effektek". Az olvasmányosság ezért szintén igen fontos, de itt is figyelni kell arra, hogy nem magunkról írunk; néhány, a játékkal kapcsolatos élmény még teljesen helyén van, de hosszas fejtegetések a barátnőnk és a főhősnő hasonló hátsójáról már nem sokakat érdekel. Arra kell tehát törekedni, hogy a száraz tényeket szinte észrevétlenül rejtsük el a cikkben.

Az is igen fontos, hogy a cikknek összeszedetten álljunk neki, előre kigondolva, hogy miről (és nagyjából mennyit) akarunk írni. A játék különlegességeiről, legjobb – és legrosszabb – vonásairól mindenképpen hangsúlyosan kell szót ejteni, de felesleges a multiplayert hosszasan boncolgatni egy olyan programnál, ahol azt csak azért tették bele, hogy ilyen is legyen benne. Az is ide kapcsolódik, hogy a cikket logikusan kell felépíteni; a bevált az, ha előre vesszük a sztorit és a játékélményt, és a technikai dolgokra csak a cikk második felében térünk ki (a képek ugye árulkodnak a grafikáról, a zenéről, hangokról pedig csak kivételes esetben szokás egy bekezdésnél többet írni). Ettől persze el lehet térni, de csak ha nem egy össze-vissza kapkodó, szinte elolvashatatlan cikk a végeredmény.

A végére már csak annyit tudok tanácsolni, hogy a megírt cikkre tényleg aludjunk egyet, utólag rengeteg hibát lehet felfedezni, és ez egy próbacikknél is sokat jelenthet. Ha pedig sikerül bekerülni a cikkírók közé, már csak arra kell figyelni, hogy próbáljuk meg betartani szegény szerkesztők kéréseit a karakterszámokat, szövegboxokat és egyéb extrákat illetően – úgyis olyan hajszoltak vagyunk, nem szabad minket még pluszban bántani...

MI TÖRTÉNIK, HA PÁLYÁZOL?

A szerkesztőségbe érkezett cikkek mindegyikét feltesszük a PC Guru DVD mellékletére, és a legjobbakat a www.pcguru.hu honlapon is elolvashatjátok majd. A netre felkerült cikkeket aztán szavazásra bocsátjuk, és a legtöbb voksot begyűjtött alkotások írói lehetőséget kapnak arra, hogy a Guru-csapat tagjaként rendszeresen írjanak kedvenc újságjukba. A lényeg tehát: írjatok egy tesztet egy szabadon választott játékról, és küldjétek el azt a palyazat@pcguru.hu címre. Ezután a sorsotok a mi, és a többi olvasó kezében van... Sok sikert!

JÁTÉK MENTŐÖV

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Kedves PC Guru!
Elakadtam a POP2-ben a végénél, ott, amikor meg kell ölni a Dahakat a Víz kardjával. A játék azt mondja: „Misztikus ereje van, amit senki sem ismer", a herceg azt mondja, hogy megvédi őt Dahakától, de sajnos ez nem jön össze. Mikor Kaileena lelöki a platformról, én tudom ütni, de mikor egy hajszálnyi élete van, felugrik, és feltöltődik. Nincs valami jó tippetek, vagy a játék szerint, hogy kell megölni? Előre is kösz a választ!

Gondolom, ha már egyszer letaszajtottad, akkor rájöttél, hogy a folyamatos időlassítás a trükk. A probléma csak annyi, hogy nem elég egyszer lelökni, hanem miután feltöltődött, még egyszer juss el addig a pontig, amikor elfogy az életereje, és Kaileena másodszor is lelöki: itt még megsorozod, és tényleg vége.

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Sziasztok !
Volna egy problémám. A Prince of Persia The Two Thronest most játszottam végig. Az extráknál minden megvan. Nem értem, hogy a Sand Credit mire jó. Nekem 2505 Credit lett a végére, de nem tudok vele semmit csinálni. Vagy csak ez kellett ahhoz, hogy minden extra meglegyen? Előre is köszi a választ. Szabolcs

Minél több Sand Credited van, annál több extra nyílik meg, de 1500-nál már minden megtekinthető, szóval a te eredményed nagyon jó.

Csá Guru!
Én a Prince of Persia: The Two Thrones játékban akadtam el az első boss megölésénél, mert már felmentem a feje magasságába, de amikor ráugrok, akkor mindig vagy elugrik előlem, vagy rá tudok ugrani, de akkor meg megfog és ledob. Nagyon megköszönném, ha tudnátok segíteni...

Ha elugrik előled, akkor valószínűleg nem mentél ki a gerenda legvégére, ahol a speedkillt jelző fodrozódás kezdődik, vagy túl sokat szöszmötöltél odafenn. Ha ráugrasz és ledob, az egyértelműen a rosszul időzített speedkill esete. Az első döfésre elég sokat kell várni, és nagyjából akkor jön, amikor a mancsába vesz. Ekkor a tőr kékes fénnyel megvillan – abban a pillanatban bal klikk! Találkoztam fórumokon olyan problémával, hogy nem jelenik meg a speedkill, pontosabban a tőr nem villan be, de szórványos esetekről van szó, és nem tudni, hogy ez a kalózverzió hiányossága, vagy ritkán előforduló bug – mindenesetre ha ilyesmivel állnál szemben, érdemes eggyel korábbi mentési ponttól elkezdeni az újrajátszást.

Hello Guruk!
Kérdésem: A POP T2T-ben mit és hogyan kell csinálni, azon a részen, ahol egy nagy terembe mész, és nincs ellenség, csak egy irtózatosan nagy szobrot kell „tologatni"!?

A herceg apjának szobrával kell kidönteni a terem átellenes pontján látható kaput. A következő műveletsort hajtsd végre a kapcsolókkal: előre, forgatás az óramutatóval megegyező irányba (továbbiakban FO), FO, 2x előre, FO, hátra, FO, előre, FO, előre, forgatás az óramutatóval ellentétes irányba, előre.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Hi!
Lenne néhány kérdésem, ha nem problem.
1. A Fable-ben hol lehet megtalálni a fekete rózsát Lady Greynek?
2. Hol lehet megtalálni az összes kincsvadász irományt?
3. A Guildban van egy idegen vezető gyerek, vele mit lehet csinálni?
ttyborg

1. Bowerstone North, vegyesbolt.
2. Összesen hat darab van. Az első a Bounty Hunter quest végén, a második a Lost Trader küldetésben, a harmadikat a bérgyilkosok lenyomásáért kapod (támadási helyek: Hook Coast, Knothole Glade, Prison Path, Windmill Hill, Witchwood Cullis), a negyedik Knothole Glade-ben az íjászverseny megnyeréséért jár, az ötödik az Orchard Farmon egy kincsesládában, az utolsó pedig Windmill Hillen a szélmalom mögött található.
3. Semmit. Ő egyszerűen idegent vezet.

Hello Guru!
Minap szereztem meg a Fable című játékot, ami nagyon tetszik, csak most elakadtam benne. Már Oaklave-ben járok, csak nem tudok továbbjutni. A játékban találkoztam a húgommal, aki már felnőtt, és most a tengerparton áll. Pont mellette van egy barlangnyílás, ami egy erdőszerű rétre vezet, ahol találok egy nagy fakaput, ami nem nyílik ki. Szerintem erre kell továbbmenni. Ha tudjátok, mit kell csinálni, légyszi tegyetek be az újságba, mert nagyon fontos lenne. István

A kaput járőröző banditák vigyázzák, akiket gondolom első felindulásból az Úr kegyelmében részesítettél. Hiba volt... Az őrök némelyike ugyan nyíllal leszedhető (csak egy lövéssel, és csak a társai látómezején kívül csámborgó egyedek), de a játék által is preferált lopakodás lenne az üdvözítő a probléma megoldásához, ugyanis ha a külső őrök riadót fújnak, a kapu bezáródik. Mivel minden riadó után neked esnek a banditák, majd újabb különítmény jön, és a kapu kitárul, élhetsz annyi segítséggel, hogy az első garnitúrát legyilkolod, majd a következő érkezése előtt elrohansz a kapu előtti kanyarig, és meglapulsz a susnyásban, innen pedig már könnyen belopakodhatsz.

DIABLO 2

Hali Pécé Guru!
Nagyon király az újság, ezért hozzátok fordulok a problémámmal. A Diablo 2 elején, az 5. küldetés körül elakadtam, amikor utána kell nézni vmi Horadric Malusnak, valamilyen Monastery Barrackban. Azt szeretném megkérdezni, hogy merre találom, milyen terület közelében ezeket a barakkokat? Válaszotokat előre is]{ö$z. Deejablofan

A barakkokhoz a Black Marsh–Tamoe Highland–Monastery Gate–Outer Cloister útvonalon juthatsz el. Mivel a pályák pontos pozíciója minden játékindításnál változik, ezt neked kell megkeresni.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Hello!
Az a bajom hogy már végigtoltam a Splinter Cell CT-t, de a Hokkaidon nem találom a mikrofonokat.
Eddig megvan:
1. a virágnál
2. ahol a két ürge dumál, és az előtérben egy virágoskert van
3. a megölendő ipse házánál, a hálószobában
4. a következő épületrésznél, a tévéző ember szobájában
Hol a többi?
Előre is köszi!
András

Gondolom észrevetted, hogy a hőérzékelős szemüveggel lehet megtalálni ezeket az apró nyavalyákat a legkönnyebben. Nálam időrendi sorrendben az első: a szellőzőből kimászva, jobbra az első szobában. A második: ahogy mondtad, ahol a két ipse dumál. A harmadik a fürdő és az olvasó fickó között a „vászon" mögötti szobában van. A hálószoba és a tévé stimmel. A hatodik nem messze a tévéstől van, abban a szobában, amelyikhez lépcső vezet le, és előtte járőrt látsz a lépcsőn.

HITMAN 2

Hali!
Azért írok, mert van egy rettenetes problémám! Elakadtam a Hitman 2 Silent Assasin (1.0-s verzió) St. Petersburg Stakeout nevű küldetésnél. Röviden a küldetés abból áll, hogy Szentpétervárott el kell mennem egy épületbe, és az egyik nyitott ablakon keresztül mesterlövész puskával ki kell nyírnom a szemben lévő épületben tárgyaló tábornokok egyikét. Legalábbis én ezt gondolom. Kérlek segítsetek, hogy pontosan mit kell csinálni!
Nagyon fontos lenne!
Üdv: ĐáviĐ

Valóban a tábornokok egyikét kell kilőni, de nagyon fontos, hogy csak a célszemélyt szabad likvidálni. Diana információi szerint idős, nemdohányzó, bajuszos főtisztet keresünk, ezért a tejfölösszájúakra, a tüdőrákosokra és a borotváltakra nem szabad lőni.

DEUS EX

Hello!
Problémám lenne, pontosabban elakadtam a Deus Ex tengeralatti laboratóriumos pályáján. Megérkeztem a minisubbal, kipucoltam a bázist. A fő modult bejártam, a legénységi szálláson is jártam a barlangfúráson túl. Nehezen megtaláltam a hasadékot a komplexum másik szárnyán. Itt voltam a dokinál és felvettem a kulcsot. A beomlott ajtónyíláson nem tudok átjutni – robbantani is próbáltam már. A gépben valami olyasmi volt, hogy az univerzális masina a bázis alatt lehet, de nem tudom, hogy merre.
Plz help!

A DVD-mellékletünkön a végigjátszások mappában, a deus_ex.rtf fájlban megtalálod a pontos instrukciókat.

HAEGEMONIA

Hello!
Azt szeretném megkérdezni, hogy hogyan lehet a Haegemoniában végigvinni a 4.rész 3.epizódját, úgy hogy ne járjon le az időm, és a Drazok ne pusztítsanak el, miközben foglalom el a Jarbo rendszert?! Ja és még egy kérdés! Nincs véletlenül ötletetek, hogy honnan lehetne letölteni a végigjátszást!?
Előre is köszi! Thoryn

A http://poseen.uw.hu/-n a leírások menüpont alatt találsz egy szép, kövér, magyar nyelvű végigjátszást, ez egyben választ ad az második kérdésedre is.

KING KONG

Sziasztok!
Nem tudom, mit kell csinálni a King Kongban a kanyon utáni pályán, ahol egy teremben vagyok, a terem közepén víz van, ahonnan rákok jönnek ki, és a túlparton a társaim vannak. Az a gond hogy egy kapcsoló kéne, de a kapcsolót benőtte a növény, és nincs tűz a közelben, hogy kiégessem a növényt. Légyszi segítsetek!

Itt kicsit visszább kell menned. Van egy vízesés, ami alatt mindenképpen át kell menned, itt kell valahogy átcsempészni a tüzet. A megoldás, hogy a vízeséstől balra van egy lyuk a falban, itt át tudsz dobni egy égő dárdát, ami begyújtja a tűzhelyet a másik oldalon. Innen már nem lesz gond, arra kell csak figyelni, hogy finoman merülj a mocsárba, ne csobbanj nagyokat, mert az is kiolthatja a lángot.

WEIRD WAR

Hello!
Lenne két kérdésem a Weird War játékhoz.
1. Annál a résznél tartok, amikor be kell foltozni a tengeralattjárót. Festék kellene, de az eladó csak akkor ad festéket, ha megetetem a szamarát szénával. De én sehol sem találok szénát!
2. Csak festéket kell szereznem, hogy befoltozzam a tengeralattjárót? És ha a festék nem elég, akkor mi kell még, és azt hol találom meg?
Előre is köszönöm! Tomi

1. Szalma az oázisban van, matrac formájában – elhagyott épületet keress.
2. A lyuk befoltozásához kell az üst a kocsmából, amelyen a híradós katona (szintén az oázisban) bemutathatja üstfoltozói képességét. Mi ezt ravaszul eltanuljuk, így megreparálhatjuk a tengeralattjárót.

CIVILIZATION 4

Mélyen Tisztelt PC Guru Editórium!
A lap nagyon jó, mindig megveszem, blablabla... Ezért kérem Önöket, hogy segítsenek nekem egy meglehetősen idegesítő, ámbár annál érdekesebb problémában. A helyzet az, hogy a Civilization IV-ben egy apróbb rendellenességet véltem detektálni, amely az egyik fejlesztéssel kapcsolatos. Ugyanis a jövő technikája nevű fejlesztést (ez az utolsó a fejlődési fában) egyszerűen nem tudtam kifejleszteni: amikor tele lesz a fejlesztés állapotát jelző csík, ami normális esetben a fejlesztés befejeztét jelöli, újra elkezdődik a kutatás. Olivér

A megoldás egyszerű, blablabla... (na jó, csak vicceltem...).
Ami a kérdést illeti: a jövő technológiáját bármennyiszer ki lehet fejleszteni, és minden alkalommal megadja ugyanazokat a bónuszokat. Ezért aztán megéri sokadjára is „feltalálni", nem pénzpazarlás.

Kelenföld-Városközpont 1119. Budapest Tétényi út 63. (a Match mögött) Tel./fax: 229-3803; info@netkorner.hu; www.netkorner.hu

[NOSZTALGURU]

Kevés olyan sikerszériát ismer a játéktörténelem, mint amilyen a Might and Magic-játékok diadalmenete. A 3DO kiadó és a New World Computing fejlesztőcsapat gyümölcsöző közreműködésének hála, kerek húsz éve minden esztendőben megjelenik legalább egy M&M-játék vagy kiegészítő. A néhány oldallal arrébb ismertetett Dark Messiah of Might and Magic apropóján most ezek közül mazsoláztunk.

EZZEL JÁTSZOTTUNK:

...5 éve:

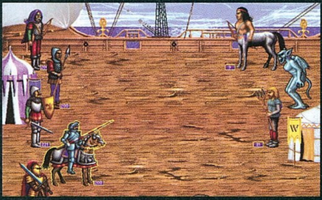
LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

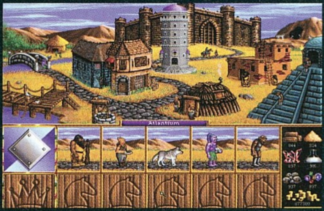
A M&M-univerzum egyik kevésbé sikerült darabja. Online szerepjátéknak indult, aztán kooperatív RPG-vé egyszerűsítették fejlesztés közben, végül first person nézetű akció-csapatjáték – ne szépítsük: Counter Strike-klón – lett belőle. Az évek alatt már jól felépített fantasy környezetnek köszönhetően a Legends of Might and Magic jó ideig lekötötte a játékost (egészen addig nem láthattuk ezt a játékműfajt ilyen miliőben), de aztán előkerültek a hibái. Kiegyensúlyozatlanság, kidolgozatlan, egymásra túlságosan hasonlító karakterosztályok és az RPG-elemek érthetetlen visszaszorítása szerepelt a legtöbbet hangoztatott negatívumok között. Felemás sikere miatt a készítők nem is erőltették tovább ezt a stílust – legalábbis egy ideig, mert a Dark Messiah leginkább ehhez áll közel.

...10 éve:

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Újabb klasszikus a rovatban, ami mindenféle utóvizsga-csekkek révén bizonyára milliós nagyságrendű forintösszeggel járult hozzá a magyar felsőoktatási intézmények működéséhez. Az 1995 végén indult Heroes-sorozat olyan addiktív volt, amennyire program csak lehetett, játékmenete minden percében magában hordozta négy legveszélyesebb szót, ami hajnali órákban egy csukott tankönyv és egy számítógép környékén elhangzhat: „csak még egy kört". A körökre bontott stratégiák reneszánszát megindító sorozatban a játékos a korábbi Might and Magic-szerepjátékok világán kommandírozta hőseit,



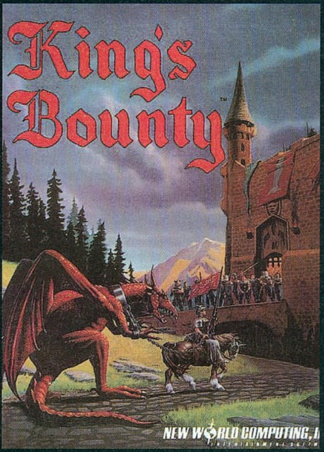


terjeszkedett, erőforrásokat gyűjtött, lényeket toborzott a seregébe, harcolt az ellenséges hősökkel, és ha volt rá még energiája, varázskincsek után kutatott. A stratégiai- és szerepjátékelemek remekül eltalált ötvözete eddig négy játékban bizonyította működőképességét, az ötödik Heroes-játék pedig az idén várható. De tíz éve még az első résszel játszottunk, ami ugyan nem rendelkezett olyan gazdag sztorival, mint a folytatásai, de így is megmutatta, hogy nemcsak RTS nyerheti el a stratégia-rajongók szívét.

...15 éve:

KING'S BOUNTY

Talán még a Heroes-sorozatnál is jobban össze volt rakva az elődjének tekinthető King's Bounty



– még ma is roppant élvezetes játék (e sorok írója éppen tavaly tolta végig). A Heroes-játékok harcrendszerét és kincskereső mentalitását már magáénak tudó program azonban csak másodsorban volt stratégia, mindenekelőtt ugyanis RPG-elemekkel bőven megáldott kalandjáték volt. A játékosnak négy választható karakter egyikével kellett megtalálnia egy varázstárgyat és a segítségével rendet tennie négy kontinensen, meghatározott lépésszámon belül kellett teljesítve a feladatát. S ha ez nem lett volna elég, a nehézségi szintek és a különböző karakterek révén többször is újra lehetett játszani ezt a kis gyöngyszemet. Nem vitás, hogy az 1990 és 1991 között öt különböző platformon megjelent King's Bounty sokszínűségével, szerencsés műfajkeverésével a játéktervezés egyik iskolapéldájaként vonult be a halhatatlanok közé.

...20 éve:

MIGHT AND MAGIC: BOOK I

Éppen két évtizede, hogy először az Apple II-, majd egy évvel később a C64- és a PC-tulajdonosok rácsodálkozhattak az első Might and Magic-szerepjátékra – amely sokban nem különbözött pályatársaitól. Talán a grafikája kicsit szebb volt, mint például az Ultima-sorozaté, de az elvek és kényelmetlen billentyűzetes irányítás ugyanaz volt. Aztán ahogy a szereplők – Crag the Hack, Sir Galand, Wizz Bane és a többiek – egyre több folytatásban szerepeltek, úgy lett kiforrottabb és merészebb a sorozat. Az Isles of Terra címet viselő harmadik rész már támogatta az egeres kezelést is, hatalmas, több spirálfüzetnyi házilag gyártott térképen terpeszkedő játéktérrel bírt, és nem szabott felső határt sem a karakterek tulajdonságainak, sem a szintjeinek. A fantasy környezetbe sci-fi elemek is kerültek: a goblinok által megszállt mezőn induló játék egy űrhajó kilövésével ért véget. Talán ez a harmadik rész volt a legjobb mind közül, a nem szokványos környezet és a tápolásbarát játékrendszer magasan kiemelte a többi RPG közül. Néhány jó folytatás azért még utána is jutott a szériának: a legutóbbi, kilencedik rész 2002-ben jött ki, azóta gyanús csend honol a Might and Magic-szerepjátékok körül.

AQUA computer
www.aqua.hu
A számítástechnika univerzuma

bruttó 162 900 Ft

Aqua Óceán komplett számítógép
AMD Athlon 3200+ Venice
Gigabyte GA-K8NSC-939 alaplap,
160 GB Samsung SATA-II winchester,
512 MB 400 MHz DDR RAM,
Club 6600GT 128MB VGA,
NEC 3540 16x DVD író,
Asus 350W fekete ház,
billentyűzet, optikai egér

Belvárosi üzlet
Tel.: (06-1) 322-46-58
Pólus Center
Tel.: (06-1) 414-10-94
Budai üzlet
Tel.: (06-1) 279-11-86
Mammut-Fény utcai Piac
Tel.: (06-1) 345-41-71
E-mail: info@aqua.hu

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **81.200** 97.440
(AMD 2800+, 512 MB, 80 GB, combo, 9600 Pro, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **111.850** 134.220
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, 6600 GT PCIeX, 7.1 hang, Deer ház 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **167.700** 201.240
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3200+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6800GS, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **172.200** 206.640
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **215.200** 258.240
(Asus A8N-E NForce4Ultra, Athlon64/939 3500+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, 7800 GT/256 PCIeX, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **217.200** 260.640
(ld.Sirius 3 Max-nál, de Gigabyte 8I945P, P4 640 3.2G/2M)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **520.500** 624.600
(Asus A8N32-SLI Deluxe, **Athlon 64 X2 4400+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 110D, **2x GeForce 7800 GTX**, Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
K8N SLI **19.450** 23.340
K8V800M **10.300** 12.360
GA-8I 945-P **20.500** 24.600
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

ViewSonic TFT-k (3 év gar.)
19"VA902 8 ms 61.950 74.340
17"VA702 12 ms 47.950 57.540
4 ms Samsung TFT-k (3 év gar.)
19" 930BF Pivot,DVI **83.300** 99.960
17" 730BF Pivot,DVI **61.300** 73.560
AOC 19" 8ms, DVI 70.000 84.000
Daewoo 17" 8msDVI 49.400 57.600
FSC 19" P19-2 DVI **103.800** 124.560
LOGITECH AKCIÓ !!!

Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzleben kap felvilágosítást !
Nem találta az árlistánkon ? Kérjen ajánlatot !

MSI 3 év garancia X1900XTX 512 MB **146.300** 175.560
6800 GS **48.400** 58.080 9600XT AGP **19.800** 23.760
Gigabyte 3 év gar. **7800 GTX turbo 110.000** 132.000
7800 GT 62.000 74.400 **6600 GT 28.800** 128 M 34.560
Abit X800 Guru 256 MB AGP **41.650** 49.980
Asus lapok 3 év garancia **A8NSLI** Premium **35.600** 42.720
P5WD2-E Premium (975X, Crossfire !!) **48.600** 58.320
3év garanciás Samsung 80GB8M **10.750** 12.900
SATA2: 160GB **16.950** 20.340 250GB **21.250** 25.500
Hitachi 160 SATA2 **16.650** 19.580 250 8M **19.400** 23.280
AMD Athlon64 S754 BOX 3000+ **23.900** 28.680
AMD Athlon64 S939 BOX Venice 3200+ **35.500** 42.600
AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore **65.000** 78.000
Intel PentiumD 920 2,8G/2*2MB cache **56.700** 68.040
Pioneer 110 **9.400** 11.280 NEC 4551 **9.700** 11.640
Corsair 512/400 9.250 11.100 **1G/400 18.800** 22.560
Kingmax DDR2/667 512M **10.100** 12.120 1G **20.500**
Chieftec akció pl. BX02BBB (400W) **22.000** 26.400
tápok: 400W **9.600** 11.520 450W silent **11.500** 13.800
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

NOTEBOOK, PDA, GPS AKCIÓ - 3% !
Házhozszállítás az egész országban !

SKÓT AJÁNLAT A BURGER KINGBEN!

SAJTBURGER ÉS KIS KRUMPLI
299 Ft
BURGER KING

Szoftverek Önnek és Cégének a világ kis és nagy szoftverházaitól.
A szoftver ism er(e)t szállítója

szoftver ABC
Cím: 1022 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: Http://www.SzoftverABC.hu

levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és használt számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
LYONESS
Nvitvatartás: H-P: 10-18

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

DAEWOO ELECTRONICS
DMP-2000P

7 készülék tudása egyben...
- DV kamera (640 x 480, Xvid)
- Digitális Fényképező (3.2 MP)
- MP3 Lejátszó
- Digitális Diktafon funkció
- Webkamera funkció
- SD/MMC kártyabővítés
- Pen Drive Funkció

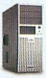
www.for-max.hu/shop

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

AMD Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NMF-9 alaplap
AMD Athlon64 3000+ Venice box
2x256MB (400MHz) brand memória
Gigabyte 6600GT 128MB 256bit PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
80GB Samsung (8MB) SATA HDD
400W MS Silent táp, 12cm fan
Codegen 6069L ház
145.092 Ft

AMD Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU
2x512MB (400MHz) Kingmax memória
Gigabyte 6800GS 256MB 256bit
1,44 NEC FDD
Samsung W162C 16x +/- DL DVDRW
160GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 350W táp, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL ház
199.900 Ft

AMD Athlon 64 X2 3800+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU
2x512MB (500Mhz) Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 NEC FDD
Plextor 740A 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL Ház
289.850 Ft



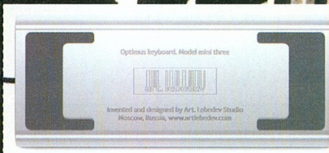
Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8N-SLI alaplap
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte GF6800 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm f
Chieftec BG-02BBSL ház
195.570 Ft

Intel P4 3.4GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3,4GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 450W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Gigabyte Aurora Alu Ház
353.000 Ft

SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU
A feltüntetett árak bruttó árak!!!

TFT LCD Monitorok	
17" Acer 1716S LCD, 12ms, 500:1	59.250 Ft
17" Acer 1716AS LCD, 8ms, 500:1	64.150 Ft
Samsung 740N, 8ms, 600:1	69.990 Ft
Hyundai B90A, 8ms, 700:1	80.500 Ft
Videókártya	
Gigabyte 7800 GTX 256MB TurboForce	132.450 Ft
Giga 7800GT 256MB 256bit, PCI-E	75.450 Ft
Giga 6800GS 256MB 256bit, PCI-E	50.900 Ft
Giga 6600GT 256MB, PCI-E	41.350 Ft
Giga X1800XT 512MB 256bit, PCI-E	139.900 Ft
Giga X1800XL 512MB 256bit, PCI-E	91.500 Ft
Giga X800XL 512MB 256bit, PCI-E	64.700 Ft
Giga X800GTO 256MB, PCI-E	44.850 Ft
Memóriák	
512mb Kingmax pc3200 cl2,5 DDR	10.900 Ft
512mb Kingmax pc4000 cl2 Hc DDR	16.770 Ft
512mb Kingmax DDR II, 533MHz	10.790 Ft
512mb Kingmax DDR II, 667MHz	11.790 Ft

Alaplapok	
Giga k8nf-9 ultra, 2000FSB, PCI-E, DC	23.950 Ft
Giga k8n-sli, 2000FSB, PCI-E x 2, DC	23.190 Ft
Giga k8ne, S754, nForce4, PCI-E	16.700 Ft
Giga 8n-sli, S775, 1066FSB, DDR II-667	22.790 Ft
Giga 8I955X Pro i955	38.790 Ft
Ház/Táp	
Gigabyte Aurora alu ház ezüst/fekete	26.400 Ft
Chieftec LCX-03BB aw-op ház	19.900 Ft
Chieftec 400W táp, aktív pfc 12cm fan	11.700 Ft
Chieftec 450W táp, aktív pfc 12cm fan	13.900 Ft
Processzorok	
P4 3,4GHZ 2mb 64bit box cpu S775	71.190 Ft
Pentium-D 2.8Ghz Dual-Core box cpu	64.990 Ft
Pentium-D 3Ghz Dual-Core box cpu	82.790 Ft
Athlon64 3700+ 1MB SanDiego box cpu	59.390 Ft
Athlon64 X2 3800+ Dual-Core box cpu	84.590 Ft
Athlon64 X2 4200+ Dual-Core box cpu	105.000 Ft



OPTIMUS mini

ART LEBEDEV OLED KLAVIATÚRA

írta · Galopp, Kremo, Monoboy

A világhírű Art Lebedev designstúdió OLED-ekkel ellátott Optimus billentyűzetéről már beszámoltunk egy korábbi számunkban, ezúttal a hozzá tervezett kiegészítő eszközről adhatunk hírt (kedvenc designerünk, Gaben legnagyobb örömére).

Nagy testvéréhez hasonlóan az Optimus minit is olyan nyomógombokkal látták el, melyek mindegyike mögött egy-egy OLED kijelző kapott helyet. Ebből következően a három nyomógomb nem csak egy statikus funkció aktiválására képes, hanem mindig az éppen aktív alkalmazás függvényében változik, hogy az adott gomb megnyomása milyen műveletet vált ki.

A mini billentyűzet egyaránt használható vízszintes vagy függőleges állásban, a gombok mögötti kijelzőkön ennek megfelelően változtatható a megjelenített képek iránya az Optimus Configurator szoftver segítségével. A 32x32mm méretű billentyűkön megjelenhetnek statikus vagy animált képek (utóbbiak legfeljebb 5 frame/sec frissítéssel). A meghajtóprogram emellett azt is lehetővé teszi, hogy egy gomb megnyomásával több billentyűleütést szimuláljunk (pl. az aláírást egy e-mail végén). A szoftver úgy is konfigurálható, hogy a módosító billentyűk (Ctrl, Alt, Shift) nyomva tartásakor más funkciók jelenjenek meg a mini kijelzőin. A beépített aprócska OLED „monitorok" egyébiránt 20x20mm méretűek, 262000 színt tudnak megjeleníteni és 160 fokos betekintési szöggel rendelkeznek.

A billentyűzet USB 2.0 porton keresztül köthető a PC-hez, a tervezőstúdió információi szerint a Windows-os meghajtóprogram rövidesen elkészül, de tervezik más operációs rendszerek támogatását is.

A minire már felvesznek előrendeléseket, 2006. április 2. előtt leadott rendelés esetén 100 USD-s árat garantálnak, azután még drágább lesz. Hiába, a szépséget meg kell fizetni...

45 nanométeres CHIPEK

Az Intel bejelentette, hogy megalkotta az első működőképes 45 nanométeres csíkszélességgel gyártott SRAM (statikus RAM) lapkáját. Mindez azt jelenti, hogy az Intel a legjobb úton halad, hogy 2007-ben ezzel a technológiával, 300 milliméteres szilícium ostyákat felhasználva gyártson lapkákat.

A 45 nanométeres gyártástechnológiájú lapkáknál az új eljárásnak köszönhetően kevesebb mint ötödére csökken a szivárgási áram. Ez hosszabb akkumulátoridőt biztosít mobil eszközök számára, valamint méretben kisebb, ám nagyobb teljesítményű platformok építését teszi lehetővé.

A 45 nanométeres SRAM lapkák több mint egymilliárd tranzisztort tartalmaznak. Noha nem kereskedelmi termék, az SRAM segítségével még a 45 nanométeres processzorok és más logikai chipek gyártásának felfuttatása előtt demonstrálható a technológia színvonala, a kihozatal és a chipek megbízhatósága.

A 45 nanométeres fejlesztések az Intel oregoni D1D gyártó üzemében jelenleg is folynak, és emellett a társaság két új fab építéséről is beszámolt. Az arizonai Fab 32, és a Fab 28 Izraelben szintén 45 nanométeres csíkszélességű gyártástechnológiát alkalmaz majd a lapkák tömeges előállítására.

Apple MacBook Pro

Az Apple a Macworld Expo szakkiállítás és konferencia megnyitóján bemutatta legújabb mobil számítógépét, az Intel Duo Core processzorra épülő MacBook Pro modellt. A két és fél cm vastag, kevesebb, mint 3 kg tömegű gép alumíniumházába kétmagos processzor kerül a videókonferenciára is alkalmas iSight kamera és más multimédia technológiák mellé.

A MacBook Pro modellekben mutatkozik be az Apple újdonsága, a mágneses rögzítésű MagSafe tápegység-csatlakozó, melyet kifejezetten a mobil felhasználók igényeit szem előtt tartva fejlesztettek ki. Húzás hatására a MagSafe csatlakozó önmagától, könnyedén kiugrik a helyéről, így megakadályozza, hogy a számítógépet véletlenül lerántsák az asztalról. Emellett az új MacBook Pro mobil számítógépek merevlemeze is alkalmazza azt a hirtelen mozgást, zuhanást érzékelő Sudden Motion Sensor technológiát, mely segít megelőzni az adatvesztést egy esetleg mégis bekövetkező baleset esetén.

A hardver architektúrát az új processzor teljesítményéhez hangolták, így a PowerBook G4 modellnél négyszer gyorsabb, 667 MHz-es FSB-t és legfeljebb 2 GByte-ig bővíthető 667 MHz-es DDR2 SDRAM tárat tartalmaz, valamint PCI Express-alapú ATI Radeon X1600 grafikus vezérlővel és 128 vagy 256 MByte GDDR3 grafikus tárral kerül forgalomba. A gép alapkiépítésben tartalmaz 10/100/1000Base-T Gigabit Ethernet illesztőt, 54 Mbps sávszélességű AirPort Extreme valamint Bluetooth 2.0+EDR csatolókat, USB és FireWire kapukat.

Végre vehetünk egy rendes notebookot a Diablo mellé

ASUS Lamborghini VX1

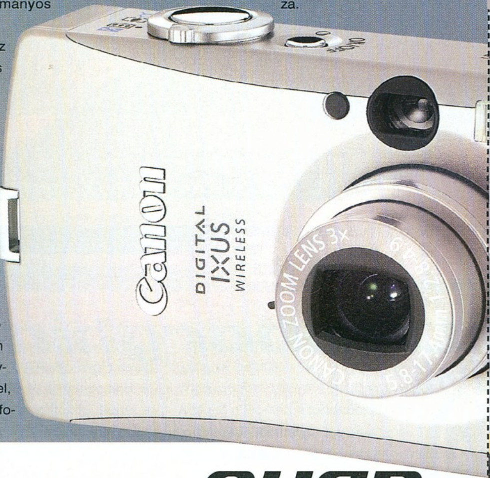
Az IT és az autóipar együttműködéséről már számos alkalommal olvashattunk, sokak számára talán a legismertebb az Acer és Ferrari közös projektje. Talán ezt irigyelhette meg az Asus és a Lamborghini, aminek eredményeként úgy döntöttek, hogy bizony ők is közös munkára adják a fejüket. Ez a kooperáció a felek szerint egyesíti az információtechnológiát és az autógyártás örökségét, hogy életet adjon az igazi Lamborghini sportautók összes feltűnő jellegzetességét örökölő ASUS-Lamborghini VX1 notebook szériának. Az alkalmazott, új Intel Centrino Duo mobiltechnológia segítségével a VX1 a gyártó ígérete szerint kétmagos asztali szintű számítási teljesítményt nyújt: gyorsabb adatfeldolgozást, nagyfokú mobilitást és jobb termelékenységet. Mindezt kisebb méretben és hosszú akkumulátor üzemidővel.

A VX1 a Lamborghini jellegzetes sárga és fekete színeiben lesz elérhető, speciális tükörszerű fényezésével, ami a tervezők célkitűzése szerint egy sportautó kinézetét és érzetét idézi.

CANON Digital IXUS WIRELESS

A Canon bemutatta a Digital IXUS Wirelesst, a gyártó első vezeték nélküli digitális kompakt fényképezőgépét, ami támogatja a Wi-Fi (IEEE 802.11b) adatátviteli szabványt. Az IXUS Wireless számos új funkciót kínál, beleértve a vezeték nélküli automatikus képátvitelt és a felvételkészítés (szintén kábelmentes) számítógépes vezérlését. A termék tartozéka a WA-1E vezeték nélküli nyomtató-adapter, amely lehetővé teszi a PictBridge kompatibilis nyomtatókon történő közvetlen nyomtatást. A fényképezőgép vezeték nélküli funkciója az új Slit & Frame formatervezéssel párosul, így a fényképezőgép hű marad a hagyományos IXUS stílushoz.

A képminőséget az 5 millió képpontos CCD képérzékelő, a 3-szoros optikai zoomos (35-105mm-nek megfelelő gyújtótávolságú) objektív és a Canon második generációs DIGIC II képfeldolgozó processzora biztosítja. A fényképezőgép emellett 5,1 cm képátlójú (2 hüvelykes) LCD kijelzővel, valamint a kreatív fotózást kínáló 14 felvételi móddal rendelkezik. A Digital IXUS Wireless vezeték nélküli adatátviteli funkciója zökkenőmentes kommunikációt biztosít a képek áttöltéséhez és nyomtatásához. A fényképezőgépen regisztrálható 8 céleszköz – beleértve a vezeték nélküli hozzáférési pontokat is – így lehetővé válik a gép beépítése a már meglévő otthoni kábelmentes hálózatokba. Az új IXUS kommunikációs rendszere megakadályozza a vezeték nélküli adatátvitel lehallgatását, így az adatok nem kerülhetnek illetéktelenek birtokába. Az ipari szabvány WEP-en kívül a fényképezőgép a WPA-PSK és TKIP/AES titkosítást is alkalmazza.



ROXIO Toast

3. GENERÁCIÓS SZOFTVER

A Roxio új író szoftvere támogatja multi-image High-Definition (720p) slideshow készítését panoráma és zoom effektekkel felturbózva. A vetítéseknél a képátmenetek között is választhatunk, vagy vághatunk alá kísérő zenét is (96kHz, 24 bit audio minőségben). A harmadik generációs Toast 7 támogatja a DivX 6 formátumot is. A legújabb tömörítési technológia lehetővé teszi, hogy DivX formátumú fájlokat DVD-Video lemezekre égessünk.

Ezen túl bármilyen videofájlt, akár külső jelforrásból is, DivX, vagy ami egy kicsit talán meredek, iMovie HD formátumúra alakíthatunk kiírás előtt. Az új program lehetővé teszi, hogy a hagyományos szoftverekkel ellentétben szinte mindenféle konvertálást végrehajtsunk: DivX, 3GPP, H.264, AAC. OGG, FLAC stb.

LOGITECH QUAD

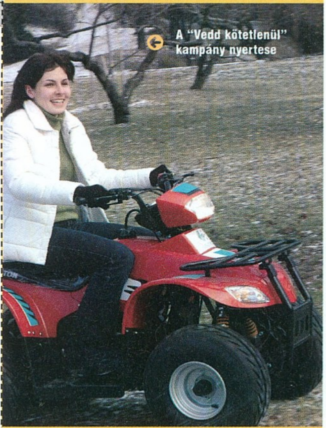
A NYEREMÉNY

Véget ért a Logitech őszi, "Vedd kötetlenül!" című magyarországi vezetéknélküli kampánya. A szerencsés nyertes egy 27 éves gyöngyösi lány, Soltész Adrienn volt, aki megelőlegezett karácsonyi ajándékként vett az öccsének egy vezetéknélküli billentyűzetet, ám néhány hét múlva egy quadot is hazavihetett mellé.

Mint megtudtuk, Adrienn szenvedélyes nyereményjátékos és annyira szerencsés csillagzat alatt született, hogy rendszeresen nyer is. A Logitech sms-játékára csupán egy sms-t küldött, „mert a Mátrában mégiscsak jó dolog quadozni", gondolta megpróbálja.

„Ez a quad az egyik legnagyszerűbb nyereményem, mert nagyon eredeti, imádok vezetni és remekül tudom majd használni a hegyek-völgyek között. Ráadásul ezt az ajándékot nemcsak én élvezhetem, de megoszthatom a barátaimmal is. Már hosszú sorokban várják, hogy ők is kipróbálhassák ezt a négykerekű terepmotort." - kommentálta Adrienn a nyereményét.

A bezsákolt – és Logitech matricákkal megvadított – Draco ATV 7-50-et automata váltóval látták el, motorja 49,3 ccm-es, 5,2 LE-s, kétütemű. A gép legfeljebb 45 km/h-s sebességre képes.



A "Vedd kötetlenül" kampány nyertese

NOKIA 6125

A Nokia új, középkategóriás, beépített antennás, összehajtható telefonja négysávos, így a GSM 850/900/1800/1900 rendszereken egyaránt működik. Emellett lehetőség van a korábban csak PDA-knál megszokott repülő üzemmódot használni, miáltal lehetőségünk nyílik repülés közben a naptárunkat, jegyzeteinket áttekinteni, esetleg válogatott zenéinket hallgatni. Ennek következtében a 6125 várhatóan közkedvelt lesz a rendszeresen utazgatók között.

A finn gyártó különböző szolgáltatásokkal bőven meghintette az új modellt. Adatátvitelre egyaránt használható a GPRS, EDGE, HSCSD, Bluetooth, IrDa, Pop-Portok bármelyike – ami nem kevés. Külön értékelendő, hogy a telefon képes sztereó BlueTooth headsetet is kezelni, illetve hogy a beépített email-kliense mellékletekkel is elbír. Az internetes böngészést a gyárilag telepített Adobe Flash Player teszi látványosabbá. Multimédia terén sem marad alul vetélytársaival szemben, mivel üzenhetünk MMS-ben, azonnali üzenetekkel, push-to-talkkal. Készíthetünk 1,3 megapixeles fotót, vagy forgathatunk videót QCIF (176 x 144 pixel) felbontásban (mindeközben pedig használhatjuk a 8X-os digitális zoomot). A telefon megbirkózik többféle audio formátummal, mint az MP3,MP4, eAAC+ és WMA, és természetesen a már korábban megismert VisualRadio is megtalálható az előretelepített alkalmazások között.

Végül egy kellemes extra: híváshoz immár nem csak csengőhangot vagy képet társíthatunk, hanem komplett videót is. Kijelzője 128x160 pixel felbontású, és 262ezer szín megjelenítésére képes. Várható megjelenés: 2006 első negyedéve.

Thecus Y.E.S.

ALL IN ONE ZENEI SZERVER

Akár egy TB-nyi adatot is tárolhat

A Y.E.S. Box a Thecus által nemrégiben piacra dobott all-in-one zenei szerver. A tenyérnyinél valamivel nagyobb kütyü lehetővé teszi, hogy egy kicsit felturbózzuk a megfáradt PC háttértároló kapacitását és megkönnyíti az internetes fájl-cserélgetéseket. A gyártó nem egy kaptafára dolgozott, és több különböző modellt jelentetett meg, amelyeket eltérő felhasználói rétegnek szán.

A széria legegyszerűbb alapmodellje, amelyet a laposabb pénztárcájúaknak készítettek, például egyáltalán nem is alkalmaz merevlemezt. A csúcs pedig az 1 terabyte-os modell, amely két 500 GB-os SATA meghajtót rejt. Bár a gyártó a Y.E.S. Boxot, mint otthoni audio-szervert hirdeti, a varázsdobozt nyugodtan használhatjuk foto-, vagy akár FTP-szerverként is. A legkisebb modell lelke is egy Intel chip, ez a készülék 256 MB RAM memóriával rendelkezik, emellett opcionális Wi-Fi kapcsolat, 2x Gigabit Ethernet és gyors adatátvitelt biztosító USB 2.0 áll rendelkezésre. A széria 459 dolláros áron startol, míg az 1 TB-os modellért 1500-at kell kicsengetni.

TRUST GM5200/5400

Szinte törvényszerű, hogy az igazán sikeres termékekre előbb-utóbb egy komplett iparág kezd ráépülni, remek példa erre az iPod és a hozzá kapható töméntelen mennyiségű kiegészítő. A Sony PSP még nem tart itt, de szépen bővül a paletta, immár a Trust is beállt azon gyártók sorába, akik szeretnék meglovagolni a PSP népszerűségét.

Újonnan bejelentett tokjaik a GM-5200 és GM-5400. Mindkét modell – az alapfunkció, vagyis a kézikonzol külső behatásoktól történő megvédése mellett – további szolgáltatásokat is kínál. Ezek közé tartozik a saját akkumulátor pack, amivel egyrészt megnövelhető a PSP egy feltöltéssel elérhető üzemideje, másrészt különböző mobil eszközök (pl. digitális fényképezőgép) is tölthetők a tok akkuiról. A kisebbik modellt olyan felhasználóknak ajánlják, akik gyakran akarnak utazás közben játszani, mivel a GM-5200 az összes nyomgombot hozzáférhetővé teszi a tok kinyitása nélkül. A nagyobbik modell leginkább beépített hangszóróival hívja fel magára a figyelmet, amelyek 2x1 W zenei teljesítmény leadására képesek.

SAMSUNG i300x

Hol van már a tavalyi év; aminek tavaszán először hallhattunk a Samsung merevlemezes okostelefonjáról, az i300-ról? Bár sok idő telt el a megjelenéséig, a Samsungnak mégis bejelentette az i300 felturbózott változatát, az i300X-et. Úgy látszik, a felhasználói igények megértő fülekre találtak, és ennek fényében születhetett meg ez az újdonság.

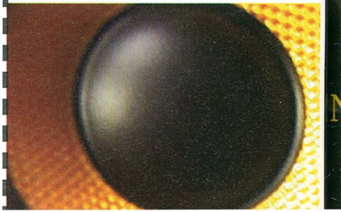
Lássuk, mivel kecsegtet minket a „régebbi" i300. A készülék Windows Mobile for Smartphone 2003 Second Edition Operációs rendszert, 240*320-as felbontású, 262 ezer színű QVGA kijelzőt, 1,3 mp-es kamerát és nem utolsósorban egy 3 GB-os merevlemezt tartogat a leendő tulajok számára, hogy csak a fontosabb tulajdonságait említsük. S, hogy mitől is lesz új az i300X? Mindössze két „apróságtól": a 3 GB-os tárolókapacitást 4GB-ra cserélték a zenemobilban, ami nem bizony nem csekélység, hisz a telefon memóriáját kiegészítő microSD kártyából pontosan 1GB-os a jelenleg kapható legnagyobb méretű.

Ami talán még legfontosabb, az i300X-et a legújabb Windows Mobile for Smartphone 5.0 névre keresztelt operációsrendszerrel kínálják.

Fentieken kívül semmi újat nem kínál az i300X, sem formáját, sem egyéb tudását tekintve, bár az új oprendszer már önmagában rengeteg plusz lehetőséget kínál. A hazai forgalmazásról egyelőre nincs információ, de reméljük mihamarabb személyesen is találkozhatunk eme gyöngyszemmel.

CREATIVE Gigaworks T20

A Creative vadonatúj hangfalpárosa nem csak megnyerő külsőt kapott, de megkímél a lábunk körül morgó izgága subwoofertől is, mivel anélkül is jól muzsikál. A gyártó célja az volt, hogy igazi high fidelity audio élményt biztosító hangfalakat készítsen, mélynyomó alkalmazása nélkül. Természetesen nem stúdiómonitorokról van szó, de az alkalmazott felső kategóriás dóm magassugárzók, valamint a nagy teljesítményű középsugárzók biztosítják azt a minőséget, amely lehetővé teszi, hogy zenét vághassunk, editálhassunk, és mixelhessünk akár otthon is. Erre rátesz még egy lapáttal a Creative BasXPort technológiája, amely biztosítja a mellberúgós basszusokat, a kényelmetlenkedő szubok nélkül. A csinos új darabok csatornánként mindössze 4 wattot (RMS) képesek leadni, de ne felejtsük el, hogy ezek a PC speakerek jóval közelebb vannak a fejünkhöz, mint a szokásos hi-fi rendszerek hangfalai. A besugárzott frekvenciatartomány 50 Hz-től 20 kHz-ig terjed



WillCom wx310j

A főképp vállalati felsővezetőknek szánt WX310J telefon készítésénél a tervezők elsősorban a tárolt adatok lehető legmagasabb fokú biztonságát tartották szem előtt. Ezért igyekeztek minél több biztonsági megoldást alkalmazni, s kevésbé törekedtek a mai telefonok elterjedt funkcióit (pl. beépített kamera) felsorakoztatni a készülékben. A WX310J-t biztonságos munkaállomásként lehet használni: számítógéphez való csatlakoztatáskor az adatokhoz csak akkor enged hozzáférést, ha a telefon közepén található ujjlenyomat-felismerővel azonosítjuk magunkat a telefon gazdájaként. Ellenkező estben bárminemű hozzáférést megtagad az illetéktelenektől. Természetesen a készüléken tárolt egyéb fontos adatokat is védhetjük ezen eljárással.
Irodai szolgáltatások tekintetében nem szűkölködik, megtalálható benne ugyanis az Acces cég NetFront Document Viewer nevű alkalmazása, mely egyaránt alkalmas Word, Excel és PowerPoint dokumentumok kezelésére, melyek megtekintésénél a program támogatja a zoom és elforgatás funkciókat is. Mindemellett az Adobe Reader LE segítségével a PDA formátumú fájlokat is gond nélkül megjeleníti. A telefon képes a Java alapú (J2ME) alkalmazások futtatására, s megtalálható benne még az üzleti élethez elengedhetetlen, teljes értékű levelezőkliens is. Memóriabővítésre MiniSD foglalat áll rendelkezésre, PC-hez való csatlakoztatáshoz pedig USB-porttal rendelkezik. A készülék 53×119×16.5mm-es méretéhez 113grammnyi súly társul. A WX310J 240*320 felbontású 2,4" méretű kijelzővel rendelkezik. Megvásárolni egyelőre csak Japánban lehet 220 USD áron...

Visual DataFlex 11.1
- az egyik leghatékonyabb fejlesztőeszköz,
Windows, web és web-service alapú
alkalmazások fejlesztéséhez.
Újdonság!
Start Center - új segédeszköz, mely vezeti
a fejlesztőt a Windows, web és web-service
omponensek készítésében. Ezzel a fejlesztés
deje lerövidül, a programkód hibátlan lesz.
Varázslók, helyzetérzékeny helpek, "hogyan kell" típusú információk, könnyű elérési lehetőség egyéb DataFlex termékekhez, saját stilus definiálási lehetőség.
TTX file-okon keresztül a report
képes kezelni nem adatbázisban
tárolt információkat. Adatbázis
formák között nagyon gyorsan
lehet váltani (embedded form-ról
pl MS SQL-re)
Crystal RDC Report Integrálás - új osztály segítségével lehet a Crystal Reports Report Designer Component (RDC)-et elérni. Ez a kapcsolat hatékonyabb és sokrétűbb, mert objektumként kezeli a report komponenst. Ezt az elérési formát preferálja a Business Objects cég is, a Crystal Reports fejlesztője.
Kiterjesztett Array függvény könyvtár - a tömbök és struktúra tömbök kezelését további függvények definiálásával bővítették. Rendezés, keresés, stb. Függvény hívásokban értékátadás mellett hivatkozás átadás is megengedett. Azaz függvények kezelésében több érték is "visszaadható"
A függvények kezelésének ilyen irányú kiterjesztése már nagyon kellett, mert ennek a hiánya sok property felvételét eredményezte, hiszen csak ennek segítségével tudott két függvény egymással kommunikálni. A struktúra tömbök pedig a memória kihasználás hatékonyságát növeli, a merevlemez elérési igényt csökkenti.
Kapcsolódás idegen adatbázisokhoz - DataFlex adatázisforma mellett támogatott a Pervasive SQL, MS SQL, IBM DB2, MySQL, Oracle, Postgres, ODBC használata is un. connectivity kit-ekkel. Index nélküli system táblák használatát is támogatják. Az eddig kötelező recnum használata is opcionálissá vált.
2006. február 28-ig a
VDF11.1 fejlesztő rendszerre
20% engedményt adunk.
Igény szerint bemutatót, oktatást,
demo CD biztosítunk.
NEXT Software Kft, Budapest 1119 XI.ker Andor u. 60. Tel.: 208-46-43
nextsw@nextsw.hu, www.nextsoftware.hu, www.visualdataflex.hu

RADEON X1900

TESZT írta · martinm

A videokártyák amúgy is túlzsúfolt piaca a tavalyi év végén tovább bővült, vagyis jelenleg mindkét nagy gyártó három generációval is képviselteti magát. Az év elején, ahelyett hogy letisztult volna ez a kavalkád, az ATI legújabb szériája még tovább bonyolította a helyzetet. Ugyanakkor erre nagy szüksége volt a kanadai cégnek, hiszen a dobogó legfelső fokán legnagyobb riválisa, az nVidia trónol már egy ideje.

Az ATI még 2005-ben mutatta be az X1000-es GPU-családot, amely rengeteg újdonságot, még nagyobb teljesítményt és számos extra szolgáltatást hozott – ám mindezt nagyjából fél évvel megkésve az nVidia mögött. Ha pedig az egyre fontosabbá váló Shader Model 3.0 támogatást vesszük, az ATI lemaradása még súlyosabb. Az X1000-es széria ugyan jól sikerült, hiszen az alapoktól építették újra a chipeket, mégsem tudta földbe döngölni az eddigre kellőképpen megerősödött, a piac jelentős részét uraló riválisát. Ugyanakkor az új GPU-nak van egy nagyon jó tulajdonsága is, méghozzá az egyszerű skálázhatóság, amit a most megjelent kártyák esetében be is vetettek.

NYERS ERŐ

Az új generációs Radeon GPU-k megjelenése után a felső szegmenst a 7800GTX és az X1800XT uralták, azonban egyik sem volt képes látványosan elhúzni ellenfelétől. Ekkor érkezett egy igazi szörnyeteg, a GeForce 7800GTX 512. Ezen a kártyán a megduplázott memóriamennyiség egy – felépítésében a kisebb modellel megegyező, ám annál jelentősen – magasabb órajelen hajtott GPU-hoz kapcsolódik (430MHz helyett 550MHz), ráadásul az itt használt GDDR3 memória az órajel felső határán üzemel, egészen pontosan effektív 1700MHz-en. Az ATI bölcsen már jó ideje számolt ezzel a válaszlépéssel és fel is készült rá egy minden porcikájában megerősített modellel. Mivel már rendelkezésére állt a 90nm-es gyártástechnológia, valamint egy, az alapjaitól újratervezett, rendkívül fejlett GPU, az ATI beszállt az erőfitogtatásba. Az ily módon életre hívott R580-as Radeon chip nem csupán órajelében tér el elődjétől, hanem belső felépítésén is erősítettek az ATI fejlesztői. A jelenlegi és a jövőben érkező játékok igényét megvizsgálva, a játékfejlesztőket kikérdezve, vagyis a trendeket figyelve az ATI arra a következtetésre jutott, hogy a fejlesztők a textúrafelbontás és a poligonszám drasztikus növelésével (hipoly-közeli modellek alkalmazásával) ellentétben inkább a pixel és vertex árnyalókra írt, egyre bonyolultabb, egyre szebb képi világot megvalósító programokkal igyekeznek javítani a látványon.

Ennek tudatában az ATI a pixel shaderek számának növelése mellett döntött, és az eddigi 16, párhuzamosan egymás mellett dolgozó egység helyett nem kevesebb, mint 48 pixel shader egységet és még nagyobb regisztertárat zsúfolt az R580-ba. Az Ultra-Threaded Dispatch Processzor, mely a pixel shaderek közti munka dinamikus felosztásáról és a hatékony kihasználtságról gondoskodik, akár 512 szál egyidejű kezelésére is képes, így a bővítés nem jelentett különösebb gondot, ahogy a fejlett gyártástechnológiának hála a 384 millió tranzisztorból felépülő R580 gyártásában sem adódtak különösebb problémák. A csillagászati szám (az R520 321 millió, a legújabb Presler magos Intel 955EE CPU pedig „csupán” 376 millió tranzisztorból épül fel) ellenére a chip órajele nem csökkent, (sőt az X1900XTX esetében még nőtt is!) és a már ismert hűtési megoldást sem kellett lecserélni (sajnos). A változatlanul 8 vertex egység mellett a 48 pixel shader elsőre nagyon soknak tűnhet (a 7800GTX-ben csupán 24 van), ám a chip egyedi felépítéséből adódóan ez nem jelenti egyben a pixelfutószalagok számát is, hiszen a többi egységet nem háromszorozták meg a tervezők. Így az R580 8 vertex és 48 pixel egységgel dolgozik, amit 16 textúrázó (TMU) és 16 Render Output Unit (ROP – ez felel a végső kép összeállításáért és még számos egyéb funkcióért) egység egészít ki. Ezt összevetve a

TESZTrendszer

Intel Extreme Edition 955EE, 3,46GHz CPU, Asus P5N32SLI-Deluxe alaplap, 2x512 MB Corsair DDR2-800 memóriamodul, Seagate Barracuda 80 GB-os, SATA merevlemez, Coolink AP550X tápegység és Gigabyte PCU22VG CPU hűtő. Microsoft Windows XP SP2, nVidia nForce4 6.82 , ATI Catalyst 6.1 béta driver, nVidia ForceWare 81.98, DirectX 9.0c.

7800GTX-en dolgozó G70-nel sok azonosságot láthatunk – míg az ATI a pixel egységek számát háromszorozta meg, addig a G70-nél ez csupán a fele, megerősítve a 8-cal több, összesen 24 TMU-val.

Az R580 is örökölte a nagyszerűen megálmodott, és a gyakorlatban is jól működő Ring Bus memóriavezérlőt, ami 512 bites belső felépítés mellett 256 bit széles buszon kezeli a GDDR3 (akár a GDDR4-et is) memóriachipeket, amik legjobb esetben az X1800XT-nél alig magasabb, 1550MHz-es órajelen működnek (a 2 másik modellnél lassabb memóriát használnak).

ALTEREGÓK

Első menetben 4 kártya jelenik meg, melyek mindegyikén teljes értékű R580-as GPU és 512MB (kivéve az X1900AIW-en) GDDR3-as memória dolgozik. A jéghegy csúcsa az X1900XTX (vagyis az ATI elhagyta a PE – egyesek szerint Press Edition – jelölést), ami 650MHz-es mag, és 1550MHz-es memória órajelekkel dolgozik. Az X1900XT órajelei némileg alacsonyabbak az XTX-es modellénél, míg a harmadik, 3D-s teljesítményben a „legszerényebb" Radeon, melynél már érezhető a lassabb üzem, a vonzó ár mellett egyéb extrákkal hívja fel magára a figyelmet. Ez utóbbi a csökkentett órajelek ellenére is felső kategóriás, prémium kártyának minősül, azonban ára a lélektani 500 euró alatt van, és emellett legnagyobb vonzereje, hogy All-in-Wonder kiadás. Az X1900AIW-vel a masszív 3D-s teljesítmény mellett analóg és digitális TV-vevőhöz, videóbemenethez, programozható távirányítóhoz és rengeteg videószerkesztő szoftverhez is hozzájutunk. A CrossFire több GPU-s kiépítésről sem szabad megfeledkeznünk, hiszen érkezik az X1900 CrossFire Edition is, ami sebességben az X1900XT-vel egyezik meg, ám bármelyik másik X1900-as kártyával párosítható. Az X1900-as család megjelenésének egyik legfontosabb tényezője, hogy az ATI kártyapartnerei már a bejelentés napja előtt leszállították a kereskedőkhöz a kártyáit, így Magyarországra is jutott az új kártyákból január végére, ellentétben a bejelentése óta beszerezhetetlen („limited release"-ként jelölte meg az nVidia) GeForce7800GTX 512-vel.

PAPÍRFORMA

A Radeon X1900XTX – ahogy az a papírforma szerint várható is volt – szépen elhúzott a mezőnytől és minden tesztben könnyedén győzedelmeskedett. Az alig-alig lassabb, ám jelentősen olcsóbb X1900XT is kiválóan teljesített, csak az órajeleiben erősen megcsonkított All-in-Wonder maradt le érezhetően az élbolytól. Az X1800XT is szépen állta a sarat és az egyetlen, lassan 1 éves nVidia kártya, a GeForce 7800GTX is kiállta a próbát – a legkisebb X1900-zal, valamint az X1800XT-vel nagyjából egy szinten teljesített.

ABSZOLÚT LUXUS

A 100 ezer forint feletti videokártyák nem nevezhetőek átlagosnak még az erősebb játékgépekben sem, hiszen ez rengeteg pénz csupán egyetlen (persze az egyik legfontosabb) részegységért. Vagyis az itt leglassabb kártya is rendkívül gyors a játékok alatt, azonban ekkora összegnél talán még jobban meg kell vizsgálnunk, mire költjük pénzünket. A szolgáltatások, a sebesség és a kártyával érkező kiegészítők vizsgálata mellett fontos a beszerezhetőség is, ami viszont már nem minden esetben olyan egyszerű. Így 2006 első negyedévében az ATI büszkélkedhet a leggyorsabb, beszerezhető VGA kártyával, ráadásul a jó gyártástechnológiának hála az agresszív árversenyben is részt tud venni. A GeForce 7800GTX (de még inkább kisebb társa, a 7800GT) egyre jobb vételnek számít, amik árazását az X1800-as széria is követi.

Ahogy tesztünkből is kiderült, a felső, prémium kategóriában hatalmas verseny dúl, hónapról-hónapra rendeződik át az erősorrend és hullanak ki a gyengébb modellek. Ez a viaskodás kihat az alsóbb szegmensre is, ahol ezek a „leszázalékolt" modellek újabb árharcba kezdenek a vásárlók kegyeiért. Biztosra vehetjük, hogy az nVidia hamarosan válaszol az ATI Radeon X1900XTX-re, ám addig is az ATI-é a leggyorsabb videokártyáért járó kitüntetés. Aki pedig ebben a kategóriában szeretné a legjobb ár/teljesítmény mutatójú modellt kiválasztani, az X1900XT-t nézze meg közelebbről, amit egy kis szerencsével könnyedén XTX-ként járathat, hiszen a két modell közti órajelkülönbség minimális.

Adatok	Ati X1900XTX	Ati X1900XT	Ati X1800XT	nVidia 7800GTX
Grafikus mag	R580	R580	R520	G70
Memória [MB] / busszélesség [bit]	512 / 256	512 / 256	512 / 256	256 / 256
Grafikus mag órajele [MHz]	648	627,7	621	430
Memória órajele (effektív) [MHz]	1548	1458	1494	1200
Shaderek (vertex/pixel)	8/48	8/48	8/16	8/24
Mérések				
3 DMark06 - default futás [pont]	5816	5655	4595	4401
Quake4 [fps]	87	82	82	74
Call Of Duty 2 1.01 [fps]	39	37	31	24
Half-life 2 [fps]	115	106	113	100
NFS:MW 1.3 [fps]	30	28	24	20
F.E.A.R 1.02 [fps]	45	45	38	23
SC: CT 1.04 (SM 3.0+HDR) [fps]	63	60	47	41

A méréseket 1600x1200, HQ, 4AA/8AF beállítások mellett végeztük (kivéve 3DMark).

GAMING egerek

írta · Cray

TESZT

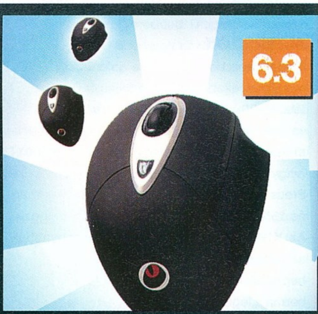
A „hardkóros" játékosok számára tervezett precíziós eszközök kínálata az utóbbi időben jelentősen bővült, köszönhetően többek között az egyre nagyobb nyilvánosságot kapó cybersport eseményeknek is. A beviteli eszközöket gyártó cégek többsége felismerte a tendenciát, és mára kész termékpalettával áll a keményvonalas játékosok rendelkezésére. Ezeket a csúcsrágcsálókat teszteltük most, hogy mindenki megtalálja a számára legideálisabb precíziós gyilokeszközt.

Kezdetben vala a golyós egér, ami nem volt különösebben precíz, de koszolódott vadul, és nem ártott az alatta lévő felület tisztaságára is gondot fordítani, ha az ember ilyet használt. Szerencsére a beköszöntő optikai korszak villámgyorsan elbánt a kissé koros golyóval, és ezzel lezajlott az egerek első forradalma. Az infrás egerek már nem koszolódtak (olyan könnyen) és nem volt szükségük speciális felületre sem (elvileg a nadrágodon is használhattad őket), felbontásuk és érzékenységük pedig messze meghaladta a legjobb golyós cuccokét is. A mai legkorszerűbb egerek már lézeres technológiával dolgoznak, a legtöbb esetben az infrás szenzorok jelentősen módosított változataira épülnek.

SZEREPLŐK

A tesztmezőny a Razer-Logitech-RaptorGaming hármasból tevődött össze (az új Creative Fatal1ty modellekből nem lehetett itthon szerezni a teszt idején). Előbbi kettőt senkinek sem kell bemutatni, utóbbi viszont hazánkban eddig kevéssé ismert márka volt, de most egy lelkes hazai importőr jóvoltából lehetőségünk volt közelebbről megismerkedni a gyártó csúcsmodelljével (M2). A patinás Logitech nevet két egér képviselte, egyikük az infrás csúcs játékegér, az MX-518 (bár nem új darab, de még kapható), másik pedig a lézeres nagyfiú, a G5. A szintén komoly hírnévre szert tett Razer ugyancsak két modellel nevezett az egérversenyre: az infrás kategória egyik fenegyerekével, a DiamondBackkel és a legújabb lézerfegyverrel, a Copperheaddel.

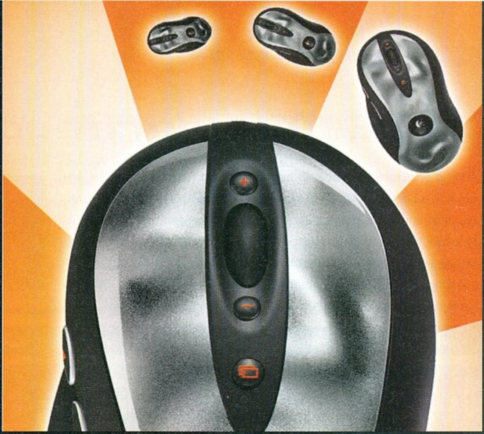
RAPTOR Gaming M2



A Raptor M2 (a gyártó csúcsmodellje) fémdobozban érkezik, a körítés azonban hagy némi kívánnivalót maga után. A kevéske pluszt két nehezék jelenti, amelyek segítségével az egér szétszedése után annak súlyát állíthatjuk 110, 120 vagy 130 grammra. Létjogosultsága van a dolognak, csak más gyártók ezt kissé pofásabban oldották meg (pl. Logitech G5). A méretekkel itt nincs gond, annál több a (szintén csak jobbkezes) kialakítással. A forma itt a kisujjunkat támasztja meg, kissé bénán, valahogy sosem úgy, ahogy kényelmes lenne – nem baj, legalább van mit fogni... A honlap szerint 8 programozható gombot kapunk, ebből 3 a görgő, amit jobbra-balra feszegetve és lenyomva is használhatunk gombként, ha elég bátrak vagyunk. Az érzés minden esetben legalábbis bizonytalan. A középen világító felbontásállító gomb nehézkesen használható, de működik. A gyártó szerint az egér érzékenysége 2400 dpi, amit kissé szkeptikusan fogadtunk, lévén a modell infrás optikai technológiát használ. Játékok alatt az M2 mindenesetre megfelelően szerepelt, jól beállítva kellően érzékenyen reagált és a teflon talpainak köszönhetően jól lehetett mozgatni. Nem is rossz... A Raptor Gaming M2 egér még gyermekbetegségekkel küzd, ráadásul viszonylag drága, és ehhez képest szinte alig kapunk valamit a (felesleges és az árat értelmetlenül növelő) fémdobozban. Ami plusz lenne (oldalirányban kitéríthető görgő), azt elveszi a kivitelezés, ami meg jó és működik az egéren, azért meg sok a majdnem 15 ezres. Egyszóval kezdetnek nem rossz, de még van hová fejlődni...

Felbontás: 2400 dpi Teljesítmény: 7/10
Felszereltség: 5/10 Bruttó ár [Ft]: 14500 Értékelés: 6,3

Logitech MX518



Egy régi legenda. A Logitech egyik igazi hardcore játékos egere, 1600 dpi-vel méltó ellenfele a Razer DiamondBacknek. Még a mai lézeres divat közepette is nagyon kedvelt cucc, bevált és kipróbált formával. Emiatt aztán nekem sincs a formavilágával semmi gondom, tökéletesen illik a kézbe, és jól meg lehet markolni, hála a hüvelykujj számára kialakított mélyedésnek. Az on-the-fly állítható érzékenység itt is nagyon tuti, de igazán kiforrottá csak a G5-ben válik majd, ennek ellenére az MX518-ason is megtalálható. Az egybegombok (ez a kifejezés az egér felső részével egy egységet képező gombok kialakításának fedőneve) határozottan járnak, görgője is jól használható, dupla kattintáskor is nyugodt marad, az oldalsó előre-hátra gombok is nagyon eltalált helyen vannak. A kifogástalan siklást itt is kisméretű teflon talpacskák garantálják. Egyetlen bánatom, hogy ezt is csak jobbkezesek tudják rendesen használni... Játékok közben átlagosan jó teljesítményt nyújt, ami itt azt jelenti, hogy nem az egéren múlik a fragjeid száma, mert az MX518 képes kihozni a maximumot a játékosból. Itt kezdődik az a szint, ahol már érdemes elgondolkozni egy (fél)profi egérpad beszerzésén, ami szerintem kényelmi funkció, mert az egerek teljesítményét nem, ellenben a komfortérzetet jelentősen növeli. Tudásához mérten az MX518-as ára elfogadható, és remélhetőleg tovább csökken majd, a lézeres technika fokozatos begyűrűzésével.

Felbontás: 1600 dpi Teljesítmény: 8/10
Felszereltség: 6,5/10 Bruttó ár [Ft]: 14600 Értékelés: 7,5

RAZER DiamonBlack

Anno a Razer még a BoomSlanggal és a Viperrel alapozta meg hírnevét a pozícionáló eszközök piacán, már akkor is nyíltan a gamer felhasználást célozva meg. A cég azóta is hű maradt ehhez az irányhoz, így amikor az infrás optikai technológia kellően kiforrottá vált, megalkották a DiamondBacket, sokak szerint minden idők egyik legjobb infrás egerét. A forma valóban telitalálat lett, roppant kényelmes fogást biztosít, és nem utolsósorban dögös kinézettel is sokkolja egy lan-partyn a leendő áldozatokat (fontos a pszichológiai hadviselés is ugyebár). Ráadásul kétkezes, tehát balkezesek is minden probléma nélkül használhatják (a Razer minden egere szimmetrikus, ennek oka, hogy a nagyfőnök Robert Krakoff is balkezes...). Az egéren a két hatalmas fő gomb vastagon gumírozott, a görgő nemkülönben, de még az oldalsó két-két gomb is gumiborítást kapott, így garantáltan nem csúszik le az ujjunk egyikről sem. Az egéren körbefutó (szintén gumi) „díszléc", és az asztallap felé keskenyedő forma pedig biztos fogást ad az egésznek. A hozzávaló program segítségével érzékenységét és programozható gombjait könnyen testre szabhatjuk. Játékok alatt kiválóan teljesít, a nagyméretű teflon talpaknak köszönhetően gyors és közvetlen reakciójú, szinte könyörög egy márkaazonos profi egérpadért. Ára alacsonyabb az MX518-énál, hogy a kettő közül kinek melyik a jobb választás, az szubjektív megítélés kérdése, mert a két egér tudása papíron közel azonos (balkezesek számára természetesen egyértelmű a választás).

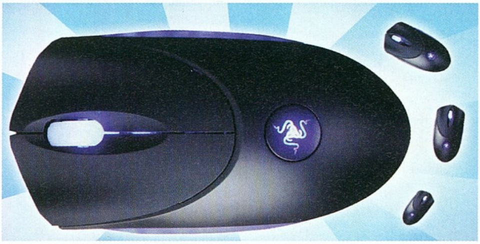
Felbontás: 1600 dpi Teljesítmény: 8,6/10 Felszereltség: 8/10 Bruttó ár [Ft]: 11500 Értékelés: 8,4

RAZER Copperhead

A DiamondBack után sokáig csend honolt a Razer háza táján, ám amikor a Logitech MX1000-essel beköszöntött a lézeres korszak, a kaliforniai cég is hamarosan kirukkolt a lézer technológiára épülő csúcsrágcsálóval, a Copperhead-del (2000 dpi). Az igazi újdonságot mindemellett azonban az jelentette, hogy a világon elsőként a Rézfejű upgradelhető firmware-rel rendelkezik. Így a folyamatos fejlesztői munka során, valamint az újabb játékok megjelenésével, megvásárolt Copperheadünket mindig naprakészre frissíthetjük, ami egyedülálló rugalmasságot kölcsönöz az egérnek. Maga a fizikai forma nem sokat változott a DiamondBackhez képest, pár mm-el magasabb és szélesebb lett az egér, és lejjebb mozdultak az oldalán elhelyezkedő gombok. A körbefutó gumi „díszléc" itt is megvan, a lefelé keskenyedő forma is adott, különbség még annyi az elődhöz képest, hogy kicsit megrecézték a görgőt.

Játék közben hihetetlenül precíz és közvetlen, igazi halálosztónak érezheti magát vele a gyakorlottabb gamer, és másnap garantáltan vásárol mellé egy profi Razer egérpadot is, hogy még tovább fokozza az élményt. A hozzáadott szoftver szintén profi gamer-centrikus program, gyakorlatilag az egér minden porcikáját finoman beállíthatjuk vele, még profilok mentésére is képes. Aki nem sajnálja rá a suskát, annak mindenképp ajánlom, de csak úgy az igazi, ha jófajta egérpadot is teszünk alá (pl. Razer eXactMat). Elfogult véleményem szerint ez az összeállítás jelenti ma a legjobb teljesítményt, de ez szubjektív, kizárólag az én magánvéleményem.

Felbontás: 2000 dpi **Teljesítmény:** 9,8/10 **Felszereltség:** 9,5/10 **Bruttó ár [Ft]:** 17760 **Értékelés:** 9,7



LOGITECH G5

A Logitech jelenlegi csúcs játékos egere a Razer Copperhead ellenfeleként szintén lézeres technikát használ (2000 dpi), és a hagyományos Logiteches értékek összegzéseként is felfogható. A formavilág a korábbi jól bevált sémára épül, és még mindig nagyon kényelmes, könnyen belesimul az ember tenyerébe és hosszútávon is komfortos marad. A szokásos egybegomb design itt is megvan, a hüvelykujjunk alá viszont már csak egyetlen (vissza)gomb került, nekem itt kicsit hiányzott még egy gomb. Sajna ez is csak jobbkezes... Az igazi kunszt azonban az egér nagyon kényelmesen és kellő finomsággal állítható súlya, amelynek eloszlását és mértékét is aprólékosan belőhetjük gyakorlatilag pár perc alatt. Ezt úgy oldották meg, hogy az egér alján egy fiókban 8db furatba illeszthetjük bele a 4,5 vagy 1,7g-os súlyokat, tetszés szerint kombinálva. S mivel a fiók az egér súlypontjában található, a kis korongocskák előre vagy hátra csoportosításával az egér súlyeloszlását is állíthatjuk. További kiválóan használható feature a menet közben 3 fokozatban (400-800-2000 dpi) állítható érzékenység, amely leginkább egy hardveres sens-állításnak felel meg. Játékok alatt nagyon finom mozgást tesz lehetővé, igazi precíziós eszköz, ami magabiztosságot kölcsönöz a használójának. A hozzáadott szoftver nagyon jó, bár nem Razer-szintű, de kellően aprólékosan beállíthatjuk vele kedvenc rágcsálónkat. A G5-öt megvásárló játékosok precíz súlyozási lehetőséget kapnak, cserébe le kell mondaniuk az upgrade-elhető firmware-ről, egy gombról és a kétkezes használatról.

Felbontás: 2000 dpi **Teljesítmény:** 9,8/10 **Felszereltség:** 9,5/10 **Bruttó ár [Ft]:** 19600 **Értékelés:** 9,7

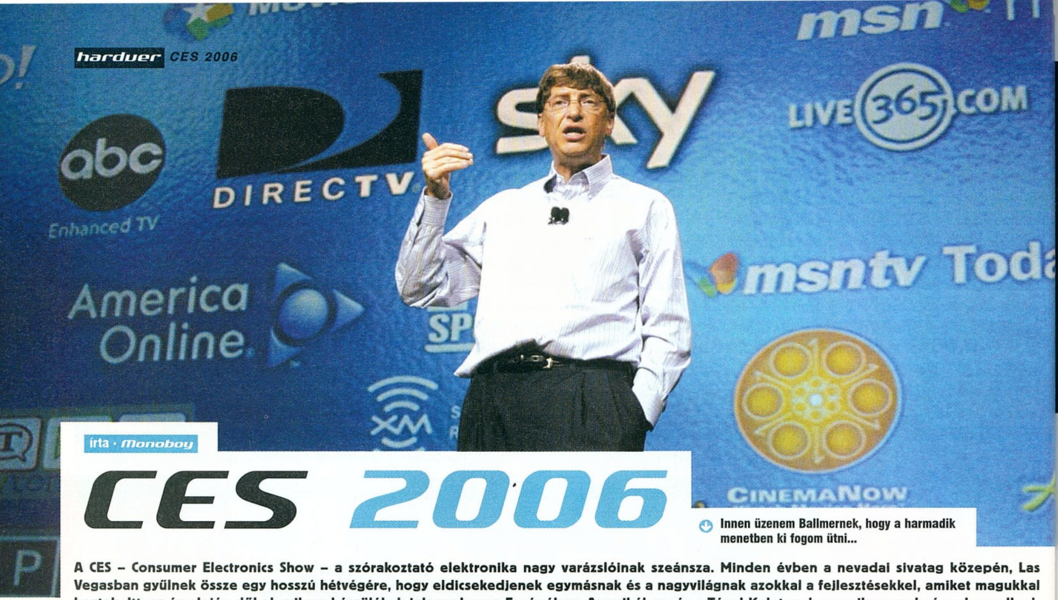
TAPASZTALATOK

A teszt úgy zajlott, hogy mind a hat egeret kitettem a kellően lecsupaszított asztalomra, bekötöttem őket és két hétig naponta váltogatva a desktopon dolgoztam velük, megfejelve rendszeres napi 2-3 óra deathmatch-teszttel (Q3A, UT2004, Half-Life Sniper Town). A sima asztallap mellett kipróbáltuk a Razer eXactMat padot is – erről annyit kell tudni, hogy egy fém egérpad két eltérő oldallal. A Speed oldal nagyon jó siklást biztosít az egereknek, a Control oldal pedig lassabb, de precízebb mozgást tesz lehetővé. A fura az volt, amikor a G5-ös egér a Control oldalon borzalmas akadozásba (electric-bugizásba) kezdett, ellenben a Speed oldalon tökéletesen ment... A Copperhead, ami szintén lézeres technikát használ, tökéletesen ment mind a két oldalon (még jó, az lenne nagy blama, ha a Razer egér nem menne a saját padján...). A neten utánanézve hamar kiderült, hogy a G5 bizony válogatós, és némelyik paddal egyszerűen nem megy rendesen. Ettől függetlenül az eXactMat kiváló pad, valóban sokat dob a komfortérzeten, és könnyebb vele az egerezés – aki csúcsminőségre vágyik, annak szerintem megkerülhetetlen kiadást jelent.

Az egerek formája szintén szubjektív megítélés alá esett, zanzásan a következőt tudnám mondani: a Logitech inkább a kerek, kényelemre kihegyezett formában hisz, a Razer pedig a kőkemény játékos felhasználásra optimalizált kétkezes formát részesíti előnyben.

A sommás végeredmény úgy hangzik, hogy aki többet dolgozik, vegyen Logitechet, gondosan kiválasztott és előtte kipróbált egérpaddal, aki pedig csak játszik, annak a Razer egér (Razer paddal) lehet vágyai netovábbja.

Némi magyarázatot érdemel az azonos pontszámokat kapott Copperhead és G5. Ami az egyikből hiányzott az megvolt a másikban, és fordítva (profi driver és firmware-frissítési lehetőség a Razerben, illetve az állítható súlyozás a Logitechben), ezért kapott mindkét modell 9.5 pontot a felszereltségre. Itt akkor lenne 10 pont, ha mindketten rendelkeznének frissíthető firmware-rel, és súlyállítási lehetőséggel (megjegyzem, hamarosan várható a Copperheadhez súlyállító készlet, amit sajnos külön kell majd megvenni, ám megjelenésével könnyen tökéletes gamer egér válhat a Copperhaeadből).



írta · Monoboy

CES 2006

Innen üzenem Ballmernek, hogy a harmadik menetben ki fogom ütni...

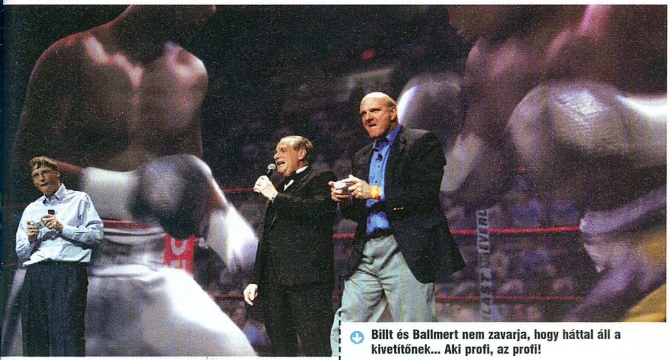
A CES – Consumer Electronics Show – a szórakoztató elektronika nagy varázslóinak szeánsza. Minden évben a nevadai sivatag közepén, Las Vegasban gyűlnek össze egy hosszú hétvégére, hogy eldicsekedjenek egymásnak és a nagyvilágnak azokkal a fejlesztésekkel, amiket magukkal hoztak. Itt, az év elején dől el, milyen készülékek jelennek meg Európában, Amerikában, és a Távol-Keleten, hogy milyen szabványok emelkednek fel, és melyeket temeti el a szakma.

A képmegjelenítő piacon a Blu-Ray Disc és a HD-DVD tábor vív egyre elmérgesedettebb háborút (hasonlóan az audiovonalon dúló SACD – DVD-Audio meccshez). Ezek a viták olyan régóta húzódnak a két, közel azonos minőséget képviselő szabvány között, hogy sokan előre látták, hogy előbb-utóbb megjelenik egy nevető harmadik, amely végül mindkettőt maga mögé utasítja. Ez be is következett... Még annak idején, 2004 nyarán az Optware Corp. bejelentette, hogy a világon először sikeresen rögzített és játszott le digitális videofelvételt a saját maga fejlesztette kollineáris holografikus adattároló rendszerét használó, fényvisszaverő réteggel rendelkező, úgynevezett Holographic Versatile Disc lemezről. A holografikus lemezek fejlesztői és gyártói már 2006-ra tervezik a piaci megjelenést. Az sem elhanyagolható, hogy a szóban forgó tárolók a jelenleg használt optikai lemezeknél sokkal nagyobb tárolási kapacitást és gyorsabb az adatelérési időt ígérnek. Fentiek fényében bizony nem lenne meglepő, ha a Blu-Ray és a HD-DVD úgy eltűnne, mint annak idején a DAT magnók, vagy a MiniDisc-lejátszók. A kapacitás- és sebességkülönbség alapvető oka, hogy míg a hagyományos lemezeken bitenként tárolják az információt, addig a holografikus tárolási módszer akár egy milliónyi bitet reprezentáló teljes adatmezőt (adatoldalt) rögzít/olvas egy fényimpulzussal a lemez egyetlen pontjára/pontjáról. Ráadásul több ilyen adatoldalt lehet az összetett (információs és referencia sugarakból álló) lézersugár szögének módosításával, valamint vertikális, illetve horizontális elmozdításával ugyanabba a pontba (vagy nagyon közel egymás mellé) halmozni. A megjelenő első generációs lemezek egyelőre „csak" 300 GB adatot tudnak tárolni, míg a ma legmodernebbnek számító Blu-Ray és a HD-DVD rétegenként mindössze 25 GB illetve 15 GB tárolókapacitásra képes.

Egy másik érdekes alternatív adattárolási lehetőség is bemutatkozott a kiállításon, az úgynevezett FVD Red-Laser Video Disc, amely nem más, mint a DVD szabvány tajvani megfelelője. Míg a HD-DVD és a Blu-Ray szabványok a hagyományos optikai média adattárolási méretét háromszorosára növelik, addig az FVD a DVD szabvány által biztosított adattárolást mindössze 15%-kal haladja meg (rétegenként 5,4 GB). Bár az FVD támogatja ugyan a high-def felbontást 1080i minőségig, a holografikus adattárolás mellett labdába sem rúghat.

Nagy port kavart a Google, de nem a kiállított új olcsó PC-kkel és a beígért vadonatúj operációs rendszerrel, hanem pont ezeknek az elmaradásával. A Google Cube rendszer nem érkezett meg, azonban helyette voltak frappáns magyarázatok és jól talált kibúvók. A cég most erősen tagad, tehát elviekben nem lesz Google operációs rendszerrel működő filléres PC, amely komoly vetélytársat jelenthetett volna a Windows-termékeknek. Meg nem erősített hírek szerint egy Linux mutációról lett volna szó, ám ezt politikai és gazdaságpolitikai érdekek hiúsították meg.

Larry Page, a Google társalapítója az idei Consumer Electronics Show-n jelentette be hivatalosan is, hogy oldalukon ezután videóanyagokat is kínálnak megvásárlásra, és különböző jogtiszta szoftvereket is elérhetővé tesznek. A Microsoft ellenlábasa népszerű tévésorozatokat, valamint NBA-meccseket ajánl letöltésre a látogatóknak. Mindez nagyszerű és a cég Amerikában ezzel meg is vette magának a népet ugyan, de sokan mégis csalódottan távoz-



Billt és Ballmert nem zavarja, hogy háttal áll a kivetítőnek... Aki profi, az profi!

tak, mert ez mégsem az, amiről korábban hangos volt a szaksajtó...

Ugyanilyen elmaradt ígéret volt az abszolút sikertörténetet magáénak mondható iPodra épülő mobiltelefon. Telefon ugyan nem volt, de szó sincs arról, hogy az iPod stand nem lett volna elég vonzó. Voltak ugyanis nagyszerűen sikerült dokkok nagyfiúknak, amivel le lehet bontani egy gyengélkedő panellakást, különböző víz-, és golyóálló borítások ki tudja kiknek... Valamint számtalan cég megjelent különböző csoda-kiegészítőkkel, pl. kis plüssállat alakú hangfalakkal és egyéb azonosítatlan, bár nem repülő szerkezetekkel.

Ha már az iPodnál tartunk, volt a kiállításon egy igen érdekes szerzet, egy csatornánként 26 watt teljesítményre képes sztereo integrált vákuumcsöves erősítő, amelyet a Gini Systems állított ki. Az erősítő ára, hangfalakkal együtt 900 dollár, és színben, valamint külső megjelenésében teljes egészében követi az iPod készülékek vonalvezetését. A szetthez mellékelt hangfalak kaptak egy 1 inch-es (2,5 cm) átmérőjű magassugárzót, valamint egy 4 inch-es (10 cm) átlójú közép/mélynyomót. A központi kontroll egységnek csupán egyetlen bemenete van, és 4- és 8-ohmos impedanciájú kimenete. A konstrukció lelke négy darab 6L6 elektroncső, valamint egy pár 6922 vákuumcső. Az igazi audiofájlok persze halálos sértésnek veszik, ha egy olyan konstrukciót, mint az elektroncsöves erősítő, egy lapon emlegetnek egy erősen tömörített, lebutított minőségű zenei fájlokkal operáló lejátszóval... Igazából mi sem tudjuk eldönteni, milyen célközönségnek készült ez a dokkoló-egység.

„AZ IDEI CES-EN IS TALÁLKOZTUNK JÓ PÁR FURCSA, DE HASZONTALANNAK LÁTSZÓ SZERKEZETTEL"

Sok érdekességet lehetett találni a hordozható videolejátszók között is. Ebben a kategóriában a Mustek jelenlegi zászlóshajójának az MP100 számít. Ez a modell rendelkezik egy 10 inch-es képátlójú (25 cm) widescreen LCD monitorral, ami végre elfordítható, megkönnyítve ezzel a felhasználó dolgát. A lejátszó megbirkózik a DVD, CD/R/RW, MPEG-4 valamint MP3 fájlokkal és a digitális fotókkal, illetve DivX anyaggal is. Az MP100 kapott egy MMC/SD kártyaleolvasót, ami tovább szélesíti a kompatibilitását és kihasználhatóságát. Igazán nem rossz üzlet 300 dollárért!

A Coby V-ZON hordozható DVD-lejátszó külső kialakítás megtervezésénél elsődlegesen annak a felhasználó rétegnek a szín-, és a formavilágát vették figyelembe, amelyet ezzel az új modellel megcéloztak: vagyis a gyerekeket. A készülék kapott egy mindössze 3,5 inch-es képátlójú TFT LCD kijelzőt, gond nélkül lejátszik DVD, DVD+R, DVD-R, DVD/RW, CD, CD-R és MP3 fájlokat, valamint JPEG állóképeket is meg tud jeleníteni. Mivel hordozható darabról van szó, jól jön a rázkódásvédelem is. Csatlakozók hada áll rendelkezésre, nem csak a szükséges videokimenetet találhatjuk meg, de van optikai digitális audiokimenet is, valamint minijack a fülhallgató számára. A lejátszó akkumulátora egyszeri nekifutásra hat órát bír, ha zenét hallgatunk, és 2,5 órát, ha videót nézünk. Így aki hosszabb filmeket is meg szeretne nézni a masinán, és nincs tartalék akkuja, bizony könnyen árnyékra vetődik... Egy hitelkártya nagyságú távirányító tartozik a modellhez, és meg kell említenünk, hogy 12 különböző beépített SEGA játék is a rendszer részét képezi.

A Samsung BD-P1000 Blu-Ray Disc lejátszója úgy fest, mint egy nyolcvanas évekből itt maradt VHS készülék. Ennek ellenére meglehetősen jó fogadtatást kapott a szakma és a látogatók részéről egyaránt, de a nagy találkozással még várni kell egy kicsit, ugyanis a modell tavasszal jelenik majd meg, és egyelőre csak az USA-ban. A gyártó által javasolt kiskereskedelmi ára teljesen elfogadható, 1000 dollár körül lesz majd. A BD-P1000 HDMI kimenetén 720p ill. 1080i videojel vehető le. A lejátszó lézer olvasófeje, a két lencsének köszönhetően a Blu-Ray Disc mellett képes a DVD (DVD-RAM, DVD-R/RW, DVD-+R/RW), és a CD lemezek olvasására is. A készülék széleskörű média-kompatibilitást ígér, kezeli a Compact Flash, Micro Drive, XD Picture Card, MMC, RS-MMC, SD, Memory Stick és Memory Stick Duo memóriakártyákat is, és a HDMI mellett kompozit, S-Video, komponens YUV analóg videó kimenetek, digitális és analóg audiokimenetek is találhatók rajta. A modell a 192kHz-es LPCM, Dolby Digital, Dolby Digital Plus, MPEG 2, DTS és MP3 hangformátumokat is támogatja.

A most megjelenő DENON S-301 házimozi szett a korábbi sikeres modell, a S-101 alaposan megdolgozott nagytestvére. Ez a termék is iPod-kompatibilis, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy az iPod kezelőfelülete lehetővé teszi, hogy az interneten összevásárolt összes MP3 formátumú zenét garantáltan le lehessen rajta játszani, viszont úgy kell számolni, hogy nincs iTunes csatolófelület. Jó ötletként meg kell említeni a HDMI inputokat, nagy piros pont még azért is, hogy a lejátszó részleg elboldogul a ma legmodernebbnek számító két audio-formátummal, a DVD-Audioval valamint a Super Audio CD-vel is. Említést érdemel, hogy az audio- és videoanyag mellett JPEG állóképek lejátszására is alkalmas.

Nagy feltűnést keltett a H.264 kódolást alkalmazó High-Definition zsebtévé, amelyet a Pixela gyárt. A műanyag gyerekjátékhoz hasonlító készülék valamivel nagyobb, mint egy mai rádiótelefon, vagyis pont akkora, hogy a zsebünkben már ne férjen el, de a képernyője azért még elég kicsi legyen ahhoz, hogy ne lehessen látni azokat a csodálatos High-Definition részleteket... Az MP3 lejátszási funkció és egy hagyományos FM rádió tuner már annyira fillérekbe kerülnek, hogy szinte minden készülékbe be lehet építeni őket – szóval itt is van mindkettő... Ez még nem minden, ugyanis a speciális fejhallgató lehetővé teszi, hogy a készülék által 5.1-ben dekódold filmzenéket térhatásban hallgathassuk. Kezelése, mint a külső kialakítás is erősen funkcionális és a lehető legegyszerűbb.

Az idei CES-en is találkozhattunk tehát jó pár fura szerkezettel, amelyek inkább tűnnek érdekesnek, mint hasznosnak. Természetesen a nagy szórakoztatóipari konszernek is mind megmutatták magukat és új modelljeiket, hiszen erről a show-ról egyszerűen nem maradhat távol, aki csak kicsit is komolyan veszi magát. Szabványosítás terén nem történt igazán előrelépés, így ezekre a jövőt meghatározó kérdésekre továbbra is várnunk kell.

írta · Sasa

Sony PSP

A múlt hónaptól eltérően januárban sajnos nemigen jelentek meg PSP játékok. A legendás DMA Design játék, a Lemmings Team 17 által készített nagyszerű újrafeldolgozása mellett csak a Sony színeiben induló akció-kalandjáték a Key of Heaven landolt az asztalomon. A nagyszerű Lemmings és a vártnál jobb teljesítményt nyújtó Key of Heaven eléggé szórakoztatóra sikeredtek, így a PSP-rajongóknak ebben a hónapban is lesz mire elkölteniük zsebpénzüket.

Lemmings

Fejlesztő: Team 17
Kiadó: Sony
Hálózatos játéklehetőség: nincs
Értékelés: ■■■■■■■■■□

A Commodore Amiga időszakának legnagyobb kedvence egyértelműen a Lemmings sorozat volt. A logikai-ügyességi játék újszerű ötleten alapulva nagyszerű animációk kíséretében menetelt egészen a klasszikusok közé. Az első részt követő második majd harmadik epizód után a zöld hajú lemmingeket is elérte a végzet. A kor követelményeinek megfelelően ugyanis teljesen 3D-s környezetbe költöztek. A térbeli világ kezelhetetlenné és hangulattalanná vált, megpecsételve ezzel a lemmingek sorsát.

A PSP-n megjelent Team 17 által készített remake szerencsére az eredetihez nyúl vissza. A játékban a célunk roppant egyszerű: mentsük meg az orruk után eszetlenül menetelő zöld hajú kék testű állatokat. A masírozó lények boldogulásának érdekében hidat kell építenünk nekik, ejtőernyőt kell dobni rájuk, falmászó felszerelést kell aggatni rájuk stb., hogy a megadott számban elérjék a pálya kijáratát. A segítséget nyújtó eszközökből csak limitált mennyiség áll rendelkezésre ezért aprólékosan meg kell terveznünk, hogy az adott pálya mely pontján használjuk fel azokat. A Lemmings irányítása végtelenül egyszerű. A flipperkarokkal váltunk a segítségek között a d-paddel pedig az egérkurzort irányítjuk. A könnyebb irányítás érdekében a játékot bármikor leállíthatjuk és a kimerevített képernyőn is kiadhatjuk az utasításokat amiket a pillanat állj után azonnal végrehajtanak bájos teremtményeink.

A Lemmings első részének feldolgozása az új külső mellett szerencsére új pályákat is kapott. A külön fejezetből előhívható szintek teljesítése az öreg motorosok számára is kellő kihívást nyújtanak majd. Ha az eredeti és az új pályák mindegyikét kivégeztük, akkor sem kell aggódnunk, hiszen a fejlesztők számtalan internetről letölthető pályát ígérnek. Ezeket a szinteket WiFi segítségével a játék menüjéből tölthetjük le.

Mindent összegezve a Lemmings PSP verziója nagyszerűre sikeredett. A játékmenet több mint tíz év elteltével is megállja a helyét, a grafika és a hangok abszolút a helyükön vannak, így biztos vagyok benne, hogy a hamarosan megjelenő Worms mellett a Lemmings is képes lesz arra, hogy régi fényében ragyogva újra klasszikussá váljon.

Key of Heaven

Fejlesztő: Climax Entertainment
Kiadó: Sony
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■□□□

Az akció kalandjátékok rajongóinak legnagyobb örömére februárban napvilágot lát a Key of Heaven. Az előzetes információk alapján RPG-nek tűnő, japán stílusú játék sajnos csak alapszintű fejlődési fával lett megáldva. Így a szerepjátékelemek háttérbe szorítását követően azoknak fog önfeledt kikapcsolódást nyújtani, akiket nem riaszt el az eszeveszett

gombnyomkodást követelő harcrendszer és a japán stílusú grafika. A játék során hősünkkel egy közel harminc órás kalandban veszünk részt, ahol célunk a világ sorsát megkeserítő ellenfelek likvidálása. A meglehetősen egyszerű történet látványos 3D-s képi világot kapott. Minden egyes falu nagyszerűen ki lett dolgozva, az átvezető videókat szinkronnal látták el és a töltési időkkel sincs semmi baj. A sorozatosan megtanulható és tetszés szerint kombinálható mozdulatsorokra építkező harcrendszer egyszerűre de élvezetesre sikeredett, ám mindez sajnos nem volt elég ahhoz, hogy a Key of Heavent kirántsa a középszerűség mocsarából, éppen ezért azt ajánlom, hogy megvásárlás előtt mindenképpen próbáld ki.

MAGYARORSZÁG EGYETLEN
PlayStation
100% FÜGGETLEN
MAGAZINJA
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
MEDAL OF HONOR AIRBORNE
PLAY!
FIFA STREET 2
BLACK
24 THE GAME
KILL ZONE LIBERATIO
PLAY!
DVD MELLÉKLETTEL
Megjelenik február 24.-én!

MOBIL játékok

irta · LEB

Rövid kihagyás után e számunktól újrainduló, mobil játékokkal foglalkozó rovatunkban ezúttal hat játékról olvashattok. A termésre nem lehetett panasz, hiszen - többek között - a legendás Worms sorozatra épülő adaptációk mellett a Warhammer 40000 Space Hulk-ja, s az anno Amiga-kon megismert Cannon Fodder mobilokra átszabott változata is a szerkesztőségben landolt.

WORMS Golf

Fejlesztő: *THQ Wireless*
Értékelés: *9/10*

Worms témára láttunk már kukacos flippert és persze a Worms Blast! című, megkérdőjelezhető minőségű puzzle játékot is. Nemsokára számíthatnak a nagyobb platformok tulajdonosai a golfra is, hiszen a THQ a telefonokon elért hihetetlen sikert látva úgy határozott, hogy ez az első játék, mely mobil verzió után kezdi meg hódító útját a „nagy" konzolokon.

A recept egyszerű, van a mi kukacunk a golfütővel és van a lyuk, ahova le kellene juttatnunk a labdát. Igen ám, de a labda egy kézigránát és a lyuk fölötti zászlóra egy ellenséges kukac van kötözve! Ebből a szituációból sejthető, hogy a golfpálya csendjét nemsokára már robbanások szaggatják, persze csak ha elég ügyesek vagyunk. Bemelegítésként még csak egy szinten kell teljesítenünk, minden különösebb akadály nélkül. Később már a terepviszonyokat is figyelembe kell vennünk, például nem célszerű vízbe vagy homokba ütnünk a labdát. Jelentős számú többszintes pályát is találhatunk, itt általában fel is kell másznunk a célunkig, mire végezhetünk vele.

A grafika gyönyörű, nyomát sem látni a korábbi mobil Wormsök egyhangú háttereinek, egyedül a hangok sikerültek kifejezetten gyengére. Akár négyen is nekiugorhatunk egy telefonon a játéknak, ezzel szinte végtelenségig kitolva a szavatosságát. Egyedül is remek móka, de néhány hús-vér ellenféllel lenyűgözően szórakoztató tud lenni a Worms Golf.

SPACE Hulk

Fejlesztő: *THQ Wireless*
Értékelés: *8/10*

Öregebb PC-s játékosoknak ismerősen csenghet a cím, hiszen Space Hulk néven már két epizódot megélt taktikai FPS sorozat konverziójával állunk szemben.

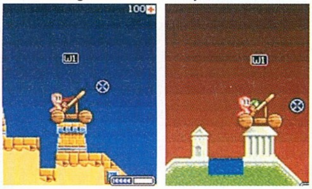
Az alapszituáció egyszerű: egy ősi űrhajó roncsa sodródik az űrben, a génorzó nevű rémség által megfertőzve. A birodalom három csatacirkálót küld ki az elpusztítására, ám az éppen arra járó Blood Angels űrgárdista rendház néhány tagja miatt változik a terv. A roncs rengeteg elfeledett technológiát rejthet, így inkább bezavarják az általunk megszemélyesített gyalogságot.

Maga a játék két részre tagolódik, lehetőségünk van az akció és a taktikai mód közötti választásra. Az előbbi lehetőség egy FPS-t takar, egészen kellemes megvalósítással, bár hosszú távon kissé monotonná válik az egyetlen ellenségtípus miatt. A taktikai mód jóval érdekesebb, körökre osztott harcrendszerrel kommandírozhatjuk katonáinkat változatos célok felé. Nagyon jól sikerült viszont mindkét opcióban viszszaadni a kissé nyomasztó hangulatot. A csavart az jelenti a történetben, hogy lehetőségünk van minden missziót a génorzókkal is teljesíteni, így rögtön a kétszeresére nő a játékidő. Így valójában két játékot kapunk a pénzünkért, ráadásul két választható féllel, ez bizony igen szokatlan mennyiség egy mobil játék esetében. Ráadásként a taktikai módot a körökre osztott jelleg miatt lehetőségünk van egy baráttal is teljesíteni, ezzel jóformán megunhatatlanná téve azt.

WORMS Forts: Under Siege

Fejlesztő: *THQ Wireless*
Értékelés: *7/10*

A Worms sorozatot nem hiszem, hogy bárkinek be kellene mutatnom, népszerűsége 1994 óta töretlen. A harci kukacok összetűzései már megjelentek minden létező platformra, mobilra is már a második darab a Forts. Érdekessége a játéknak, hogy az alapvetően már a 3D rendszert kihasználó, erődökön alapuló rendszert kellett visszaigazítani a telefonok 2D megjelenítési képességeihez. Ez többnyire jól sikerült, bár eredményeképpen jóformán minden második körünk építkezéssel telik, ezzel igencsak lassítva a játékmenetet.



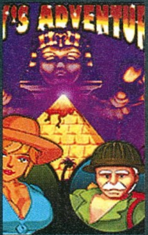
A játék lassabb folyása ugyanakkor komoly stratégiai élt visz a harcba, hiszen igen sokféle épület áll rendelkezésre. Ezek az építmények különböző lehetőségekkel ruháznak fel minket, például a tornyokról dobálhatjuk szeretetcsomagjainkat az ellenlábas orra alá. Négy helyszín áll rendelkezésre, ezek történelmi korszakokat mintáznak. Természetesen az erődítményeink kinézete is megfelel az adott korszaknak. A szokásos Worms-játékmenetet annyiban befolyásolja az épületek bevezetése, hogy csak adott helyről lőhetünk, és muszáj vigyázni az építményekre, mert elvesztésük a kukacaink halálával egyenértékű, és vereséget von maga után.

Vizuális fronton közepesen teljesít a program, az animációk és a robbanások szépek, viszont a háttér néhol meglehetősen egyhangú. A főmenüben egészen kellemes zene szól, kár hogy a játék alá már nem jutott belőle. Összegészében kellemes benyomást tett a Forts, kukacmegszállottaknak és a sorozattal csak most ismerkedőknek is egyaránt bátran ajánlom.

Amy's Adventure

Fejlesztő: **Handy-Games**
Értékelés: **9/10**

Mindig öröm egy eddig hiányzó stílust üdvözölni a mobil játékok palettáján – különösen, ha az említett stílus jelenleg a nagyobb platformokon is hiánycikk. Konkrétan a rajzolt kalandjátékokról van szó, amiket régen például a híres LucasArts darabok, vagy újabban a Broken Sword sorozat képviseltek. A fentebb említett örömöt pedig csak fokozhatja, ha egy olyan patinás fejlesztő, mint a Handy-Games kezei közül kerül ki az alkotás.



Az Amy's Adventure bizony igazi grafikus kaland, szinte nem is érezzük, hogy telefonon játszunk. Főszereplőnk Amanda Goldberg, aki régészként keresi a kenyerét az Egyiptom Múzeum megbízásából. Az idő szorít, és még semmilyen eredményt sem sikerült felmutatnia a kutakodásának tárgyát képező piramisról. Ránk vár a feladat, hogy változtassunk ezen az áldatlan állapoton. Meglehetősen nagy számú összegyűjthető tárggyal találkozhatunk, amiket az inventoryba gyűjtve megvizsgálhatunk, vagy akár kombinálhatunk egy másik birtokunkban lévő tárggyal, hogy a közepesen bonyolult fejtörők megoldásául szolgálhassanak.

A kalandjátékok külsőségei azonban mit sem érnének a bájos humorral átszőtt történet nélkül, komolyan viselkedő szereplőre bizony ne is nagyon számítsunk kalandjaink során. 44 helyszín áll rendelkezésre, melyeket a sztorit előremozdító átvezető animációk kötnek össze. A grafika pazar, egészen meglepő minőségű a karakterek animációja, ez rengeteget ad a hangulathoz. A program igen gyakran lát el minket hasznos tippekkel, így a játékokkal csak most ismerkedők számára is bátran ajánlható.

Cannon Fodder

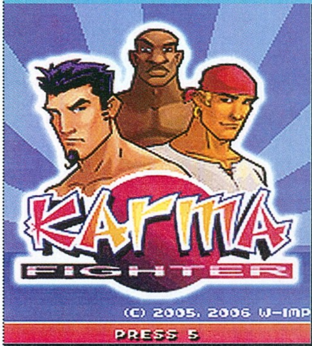
Fejlesztő: **Magic Productions**
Értékelés: **9/10**

A Magic Productions nevű cég a Cannon Fodder előtt már egy zseniális Another World porttal örvendeztette meg a zsinór nélküli közönséget. Ez alapján minden okunk meg van feltételezni, hogy most sem kell csalódnunk.

A játék elindítása után az első kellemes pont, hogy a legendás főcímzenét egy az egyben megtartották. Ahogy tovább haladunk a lehetőségek felfedezésében, rá kell jönnünk, hogy ez bizony pontról pontra tökéletes konverziója az eredetinek. A játékban katonák kis csoportját irányítjuk madártávlati nézőpontból egy dzsungel jellegű környezetben, a feladat pedig misszióról misszióra változik, az ellenfelek egyszerű likvidálásától kezdve a civilek védelméig igen sokrétűen. Lehetőség van járművekbe pattanni

és azzal gyorsítani az ellenfeleket jelentő kis szürke katonák távozását a földi pokolból. Érdemes óvni bakáink életét, mert képesek fejlődni a harc viszontagságai közepette.

Pozitívumai mellett a hibái is megmaradtak a játéknak. Néhány pályán bizony purgatóriumi nehézségű, annak ellenére is, hogy az egeres irányítást nagyon jól ültették át. A grafika és a hangok mai szemmel is igen szépek. Az igazsághoz viszont hozzátartozik, hogy ezt a minőséget csak Symbian operációs rendszerrel ellátott telefonokon láthatjuk viszont, a Java-verzió lényegesen gyengébben muzsikál.



Karma Fighter

Fejlesztő: **Wicked Imp**
Értékelés: **8/10**

Ugyan már volt elfogadható minőségű bunyós anyag telefonra, de még mindig elég nagy bátorságnak számít egy ilyen gyors reflexeket igénylő műfaj választása, hiszen hűséges kommunikációs eszközünk gombjai nem éppen ilyen igénybevétel szem előtt tartásával lettek megtervezve. A mókás, Wicked Imp nevű fejlesztőtársulat mégis megpróbálkozott a feladattal, az eredményt látva elmondhatjuk, hogy ezt bizony jól tették!

Amint elindul a játék, már a főképernyő igen meggyőzőre sikeredett, ami bizonyítja, hogy a grafikusok nem ma kezdték a szakmát. Az igényes megvalósítás minden küzdelmünket végigkíséri, a kedvencem az a pálya volt, ahol egy vízesés zubogott a háttérben, a lábánál pedig finom párafelhő terjengett. Általában jellemző, hogy minden helyszín háttere élő, valami mindig mozgolódik, nyoma sincs az unalmat keltő statikusságnak. A négy alapesetben választható karakter igen szépen animált, ráadásul még három szereplőt nyithatunk ki a bajnokság kivégzésével. A zene szerepét meglehetősen egyszerű midi szólamok töltik be. A hangokról sem lehet sok jót elmondani, a digitalizált „fight!” felkiáltásért igen felesleges bekapcsolni. Külön érdekesség, hogy a zenék és a hangok megléte között választanunk kell, egyszerre mindkettő nem lehet aktív.

Az irányítás tekintetében lehetőség van a normál és az expert mód között választani. A normál esetében egy gomb szolgál minden támadás kivitelezésére, az expert mód ezzel szemben minden ütést és rúgást külön gombra oszt ki. Ennek köszönhetően a játék jól kiszolgálja a kezdő és a profi játékosokat is.

PC MINT NEXT-GEN JÁTÉKPLATFORM? Írta · Csöndes Áron

A Windows Vista és a játékok

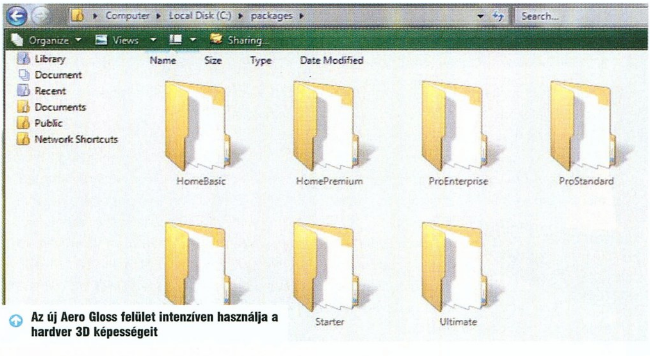
Ha megvizsgálnánk, mivel töltik a felhasználók az idejüket egy windowsos PC előtt ülve, igen meglepő eredményeket kapnánk. Nagyjából egyharmaduk a gép előtt töltött időben a netet böngészi, az idő egyötödét pedig játékkal múlatja (a legnépszerűbbnek gondolt e-mailezés ezekhez képest elenyésző időt vesz el). Ennek fényében nem csoda, ha a Microsoft úgy döntött, hogy a Windowsnak mint játékplatformnak, továbbra is jól kell teljesítenie.

A vészharangokat már megannyiszor megkongatták a PC-s játékok felett. Tény, hogy a PC-s játékeladások nem tudnak átütő erejű számokat felmutatni az utóbbi időben, azonban ennek rengeteg oka van. Egyfelől az online vásárlás (például a Valve Steamje) és az előfizetéses játékok egyre nagyobb teret nyernek, és ezt nem kalkulálják bele ebbe a számba. Ráadásul számos újságíró csupán ránéz a konzolos eladásokra (6 milliárd USD), majd a hasonló PC-s adatokra (2,3 milliárd USD) és azonnal lesújtó jövőképet fest. Nos, nehéz bármi biztosat mondani, de a helyzet anynyira azért nem aggasztó – főként, hogy a PC-s játékeladásokat nem egy konzolplatforméval vetik össze (PS, XBOX vagy Nintendo), hanem az összesével együttvéve. A legfontosabb persze az, hogy az online terjesztést nem veszik figyelembe ezeknél az iparági mutatóknál, pedig ezek immár 2 milliárd (!) dollárra emelkedtek. (ez a szám az előfizetéses rendszerű játékokat is magába foglalja).

A Microsoft tehát nem bíz semmit a véletlenre: a Vistában számos újdonságot bevet annak érdekében, hogy minél egyszerűbb és nagyobb élményt nyújtson a digitális szórakozás eme formája. Lássuk, mit remélhetünk!

KÖZPONTOSÍTOTT JÁTÉKPARADICSOM

Játszani PC-n? Frusztráció és bosszantó élmény (is) tud lenni. Szerencsére már elmúlt az az időszak, amikor IRQ és DMA beállításokkal bajlódtunk, azonban még az XP alatt sem vált teljesen problémamentessé az ügy. A Vistán az összes játékunk egy külön játékmappába (Game Explorer) kerül, amely központi helyet kap a rendszeren, így azonnal elérhető (akárcsak a Dokumentumok mappa). Amennyiben a Vistát egy korábbi Windows verzióra telepítjük rá, a régebbi játékaink is automatikusan átköltöznek az új helyre. Itt a játékokat nagyfelbontású miniatűr kép (általában a doboz képe) jelzi, és bármelyikre kattintva kiderül, mikor játszottunk vele utoljára. Ha internet-kapcsolattal rendelkezünk, további információkat kapunk a fejlesztőről, a kiadóról, az ESRB kategóriáról, valamint közösségi, mod és patch oldalakhoz kaphatunk linkeket. A régi játékokhoz a Microsoftnak már most van egy 1500 tételes információs adatbázisa. Ugyanebben a mappában kap helyet minden, aminek további köze lehet a játékokhoz: így a videokártya és az egyéb játékkal kapcsolatos hardverelemek közvetlenül innen is finomhangolhatók.



Az új Aero Gloss felület intenzíven használja a hardver 3D képességeit

ÖNBEÁLLÍTÓ JÁTÉKOK

Amikor a Microsoft következő generációs operációs rendszerét először feltelepítjük, a művelet lezajlása után, de még az első bejelentkezés előtt működésbe lép egy új technológia, ami talán az első igazi újdonságnak tekinthető azon megoldások terén, amit a Vista a játékplatform-

> **SZIGORÚ Felügyelet**
>
> A Vista által biztosított szülői felügyelet funkció igen átgondolt és bombabiztos lesz. Ha úgy kívánják, az ősök néhány kattintással gondosan elzárhatják csemetéjüket például a Grand Theft Auto nyújtotta izgalmaktól. Rendszergazdai jogokat biztosítva maguknak nem csak megválaszthatják, milyen besorolású játékokat engedélyeznek a lurkóknak, de azt is megadhatják, hogy a nap mely időszakaiban futtathatók ezek. Ha tehát Chrisnek este 10 után már nem szabad World of Warcraftozni, akkor nem is lesz rá képes...
>
>

Megújultak a Windows beépített játékai, hogy marad majd időnk Oblivionozni?

DirectX 10

Bár az elnevezéssel volt néminemű zavar az utóbbi időben – hallhattunk DirectX Nextről vagy épp Windows Graphics Foundation 2.0-ról – végül a Microsoft maradt a hagyományoknál: DirectX 10 lesz a technológia neve. Bizonyos várakozásokkal ellentétben az új DirectX 10 a Vista része lesz, együtt a DirectX 9.L betűjelű változatával, ami a DX9 LDDM illesztőprogram-modellt kezelni képes származéka. Érdekes adalék, hogy az Xbox360 még DirectX 9 technológián alapul, vagyis egész pontosan „valamivel több, mint a DirectX9".
A DirectX 10-ben kijavítják a korábbi API-k hibáit (stabilitási gondok, teljesítménybeli problémák), valamint eltávolítják a szükségtelenné vált részeket. Az új grafikus API-ban már eléggé körülhatároltak lesznek a grafikus kártyák képességei, így a fejlesztők tisztában lesznek azzal, milyen eredményt várhatnak, nem kell az egyes gyártók különböző képességű kártyáihoz hangolni a műveiket. A DX10 természetesen új képességeket is felvonultat (amilyen a geometria shader), de a várható teljesítményről inkább legyen elég annyi, hogy az ígéretek szerint a next-gen konzolokat is érezhetően felül fogja múlni a Vista grafikus izomereje (persze a megfelelő grafikus kártya, memória és processzor támogatásával – kérdés persze az, hogy így összességében mennyivel lesz laposabb a pénztárcánk...).

Flight Simulator X: Az ígéretek szerint a Vistával érkezik a terminálokba...

ként felvonultat. A WinSAT tesztek sorozatát futtatva felméri rendszerünk teljesítményét és képességeit. Ebbe beletartoznak a processzor képességei (egy mag, több mag stb.) és sebessége, a rendelkezésre álló RAM mennyisége és teljesítménye, a videokártya teljesítménye, a merevlemez mérete és sebessége, az optikai tároló típusa és így tovább. Ez a diagnosztikai eszköz gyakorlatilag nagyrészt a Vista funkcióit (és egy-két további kódrészletet) futtatja át a rendszeren. A lényeg az, hogy amikor először bejelentkezünk a Vistába, a rendszer már tisztában van azzal, milyen képességeket, funkciókat használhatunk – az összes többit automatikusan kikapcsolja. Ha például a rendszerünk nem képes a csillivilli, 3D-s Aero Glass kezelői felület megjelenítésére, az egyszerűbb, XP-re emlékeztető Aero Basic tárul elénk. Természetesen ezeken az automatikus beállításokon manuálisan változtathatunk később, de a vezérelv az, hogy minél problémamentesebb, kezelhetőbb élményben legyen részünk az új operációs rendszert használva.

A WinSAT legnagyobb előnye a játékok szempontjából, hogy a fejlesztők közvetlenül elérhetik az általa szállított adatokat. Ez rendkívül hasznosnak bizonyulhat, ha megfelelően használják ki. Miközben a játék állományait másoljuk a merevlemezre, a játék bekér(het) néhány adatot a WinSAT-tól: lemérheti hány AI-vezérelte karaktert bír el a rendszer egyszerre a képernyőn, milyen szintű fizikai modellezés válik lehetővé (van-e többmagos CPU a gépben, netán fizikai gyorsítást végző kártya, esetleg csak a minimálisan támogatott konfiguráció). Sőt akár – anélkül hogy bármilyen render megjelenne a képernyőn – a 3D kártyánkat is letesztelheti annak tekintetében, hogy miként birkózik meg a legtöbbet használt shaderekkel. Ezek az adatok aztán megőrzésre kerülnek egy WinSAT teljesítmény-fájlban, amihez később más alkalmazások, sőt weboldalak (!) is hozzáférhetnek. Ez óriási könnyebbséget jelent majd a különböző konfigurációk teljesítményének összehasonlításában, vagy segíthet abban, milyen új alkatrészt érdemes beszerezni. A játék pedig, amely immár tudja, hogy miként teljesít az alatta doromboló számítógép, önmaga beállíthatja a legmegfelelőbb megjelenítést.

Csupán megnyugtatás végett: a WinSAT nem fog teljes vértezetében állandóan a háttérben futni, csak akkor ismétli meg a teszteket, ha változás történik a rendszerben: például több RAM-ot pakolunk bele, lecseréljük a CPU-t vagy a videokártyát. Ha a változás kisebb – például új videodrivert töltünk le, ami új képességeket és teljesítménybeli különbséget ígér – lesz egy opció valahol a Vezérlőpulton, amivel újbóli tesztet kérhetünk.

A Vista egyébként folyamatosan monitorozni fogja a rendszerünket, a valós teljesítményt – az indítási/kikapcsolási időt, az ablakok megnyitásának, átméretezésének idejét, az alkalmazások indítását, és hasonlókat. Ha jelentős teljesítménybeli különbséget észlel, megnézi, milyen szoftverek kerültek a rendszerre, melyek ezt okozhatták (spyware, vírus...), így mi szinte azonnal és hatékonyan felléphetünk ez ellen.

MEGLESZ, MEGLESZ AZ...

A Vista legújabb buildjét szemrevételezve két megállapítást tehetünk. Egyfelől, ha én lennék Steve Jobs, biztos sápot kérnék az új Windows generálta bevételből, ugyanis az újdonsült operációs rendszer még inkább hasonlít a Macintosh-os mostohatestvérére, mint a korábbi változatai. A külcsínen egyébként most nagy hangsúly lesz, amit hűen jelez, hogy a Vista DirectX9-re, Direct 3D-re épül, és valódi 3D-s operációs rendszer lesz (térben elforgatható ablakok és hasonlók). Bár az ehhez szükséges hardverről a Microsoft nem sokat árul el, az már világossá vált, hogy legalább 512 MB RAM és olyan DirectX9 kompatibilis videokártya kell a futtatásához, amely támogatja az új Windows Display Driver Modelt.

BEÉPÍTETT játékok

Ráncfelvarráson esnek át a Windowsba alapjáraton csomagolt játékok is. Lesz új pasziánsz (hűha!), Aknakereső és a többi régi ismerős is visszaköszön. De új izgalmakban is részünk lesz: kapunk Shanghai Dragons-t (Mahjong), Purple Palace-t (gyerekeknek szánt, színes oktatójellegű program), és lesz végre sakk (Chess Titans) is! A külcsín minden bizonnyal kellemesebb lesz, hiszen a DirectX9 effektek látványosan éreztetik a hatásukat (áttetsző elemek, tükröződések).

A másik észrevétel az, hogy a legújabb build (5270) már egész meggyőző: végre látszik az út vége! Ha valaki pár hónappal ezelőtt azt mondja, hogy a Microsoft 2006 második felében tényleg elkészül a Vistával, valószínűleg csak jóízűt kacagok. Most azonban változtatnom kell az álláspontomon: nagy lépést, sőt vártalan ugrást hajtottak végre – így még az is előfordulhat, hogy tartani tudják a jelenlegi ütemtervet.

3DMARK2006

írta · Cray

Váratlan vendég

A PC-s játékosok világában 1999 óta általános, hogy minden páratlan évben fokozódik az izgalom: kétévente esedékes ugyanis a finn-amerikai Futuremark által készített 3DMark legújabb verziójának megjelenése, amely az addigi legerősebbnek hitt konfigokból is kihajtja a lelket.

Ezért némi meglepetésre adott okot 2006 eleje, tekintve, hogy volt 3DMark2005, és mégis: a hivatalos honlap szerint hamarosan új benchmark program jelenik meg, a 3DMark2006... Ennek oka valószínűleg annyi, hogy Fícsör Márk is felismerte a trendeket: a kétmagos procik és a halálra sztárolt 3-as shaderek miatt kénytelen volt (ismét) a játékosok kezébe adni valami olyasmit, amivel a legújabb (legdrágább) csúcshardverjüket le tudják mérni. Az így kapott pontszám pedig már évek óta jelzi többé-kevésbé korrekten a gépünk által képviselt teljesítményt, így kiváló alap a „kié nagyobb?" vitákhoz. Ennek örömére úgy gondoltuk, megnézzük mi is, hogyan hasít a legújabb, 2006-os 3DMark a mostanában kapható legnépszerűbb VGA-kártyákon, és néhány új szupermodellen.

KÜLCSÍN – RÁNCFELVARRÁS

Elindítva a benchmarkot, rögtön feltűnik, hogy itt szó sincs totálisan új jelenetekről, csak a jó öreg 2005-ös verziót pumpálták fel a srácok. A legelső jelenet, a proxyconi hangár esett át a legkevesebb módosításon, bár azért azonnal észrevehető a változás. Az erdei szín annyival egészült ki, hogy immár nem egy, hanem két kis világító bizgentyű repked a megszokott útvonalon. A harmadik, kanyonban játszódó jelenet már nehéz falat, telis-tele HDR effektekkel, és jó bonyolult shaderekkel (vízfelület, sziklafal), amelyektől egészen varázslatos lesz a hangulat. A vízből előugró szörny ezúttal rózsaszínes-pirosas színben ijesztget, de ettől még továbbra is a GPU-k legfőbb mumusa címet viseli: nagyon sok poligonból épül fel, és érezhetően megszenvednek vele a kártyák. A két új CPU-teszt sajnos már nem kikapcsolható, lefutásuk minden alkalommal szükséges a teljes pontszám megkapásához, ami kissé bosszantó, hiszen a 3,8-as P4 is iszonyú kínkeservvel futtatta ezeket a teszteket. Ráadásul nem is éppen szépségdíjas darabok, jó pár percig untatnak minket. Végül következik az egyetlen valóban teljesen új jelenet, amelyben egy nagyon aprólékosan kidolgozott sarki tájat repül körbe a kamera. A szín egy merő shader-halmaz, ennek megfelelően csak olyan VGA-n fut le, amely a 3.0-s shader kódot is ismeri (a kanyon-jelenet szintén csak ilyen kártyán megy). Nekünk tetszett, főleg az üt nagyon, hogy a kép valójában nem tűnik bonyolultnak, és csak az fps-számláló tudatja velünk: ez valami nagyon durva...

TAPASZTALATOK

Elsőre feltűnt, hogy (hasonlóan a 2003-as és a 2005-ös 3DMarkhoz) a programot nem igazán hatja meg a gépben lévő RAM mennyisége. Kipróbáltuk 512MB-tal, 1024-gyel simán, és 1024-gyel Dual Channelben. Annyira elhanyagolhatóak voltak a különbségek, hogy az akár mérési hiba is lehetett. A várakozásoknak megfelelően a mért kártyák közül a legjobb eredményt az ATI legkeményebb harcosa, az X1900XTX produkálta, 512 MB fedélzeti memóriával (de az azért elképesztő, hogy ez a VGA sem volt képes szaggatás nélkül lenyomni a tesztet).

A középmezőnyben a jó öreg 6600GT-t vetettük be (ez most az egyik legnépszerűbb középkategóriás VGA), egy sima 6800-asssal megtámogatva az nVidia-oldalt, ATI-fronton pedig egy X800XL képviselte a mainstream kategóriát. A sima 6800 itt valamivel jobbnak bizonyult az X800XL-nél, noha az előny sosem lett több 50 pontnál, ellenben a 6600GT-ről kiderült, hogy még mindig nagyon megéri a ráfordított pénzt. Ráadásul a két 6-os nVidia támogatja a 3-as shadereket.

MIÉRT SZAGGAT?

A gondot ott látom, hogy ha amúgy is featureirányába tolódott el a fejlesztés a cégnél (hiszen az újabbak megjelenése tette szükségessé a valószínűleg rohammunkában elkészített új verziót is), akkor minek kell ilyen kegyetlen módon megizzasztani a kártyákat (alacsony fps)? Lehetne nézni szép folyamatosan a jeleneteket, és gyönyörködni a legújabb effektekben... Pontszámot akkor is lehetne adni. Persze értem én, hogy ennek a tesztnek ki kell tartania még legalább egy évet, meg értem ennek az ösztönző voltát is („nekem olyan kell, amin nem szaggat!"), de akkor is... Kicsit disznóság, hogy megveszel egy konfigot fél milláért, aztán letöltesz „valami programot" a netről, ami egy pillanat alatt két vállra fekteti a szerzeményt...

Izomszag

A művelethez a szerkesztőségben éppen fellelhető legerősebb processzort használtuk, egy 3,8GHz-es P4-et, ami egy MSI P4N SLI-FI alaplapban foglalt helyet, 2x512MB DDR2-es GeIL memória társaságában. Az áramot egy 495-ös Enermax Noisetaker táp adta, az adatokat pedig egy 250GB-os SATA-s Seagate Barracuda HDD tárolta.

VGA	CPU (GHz)	RAM (MB)	SM 2.0	SM 3.0/HDR	Pont
X1900XTX/512	P4 3,8	2x512 Dual	2163	2374	5206
X800XL/256	P4 3,8	2x512 Dual	899	-	1797
X800XL/256	P4 3,8	512	892	-	1782
X800XL/256	P4 3,8	2x512 (nem Dual)	895	-	1788
6600GT/128	P4 3,8	2x512 Dual	647	560	1626
6800/256	P4 3,8	2x512 Dual	723	652	1831
X600/128	P4 3,8	2x512 Dual	273	-	584
9800SE/128	P4 2,4	512	163		347

FIFA HUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
Magyarország legnagyobb virtuális futball közössége.
Hamarosan megújult oldallal várunk minden focirajongót.
FIFA • PRO EVOLUTION SOCCER • FIFA MANAGER • FOOTBALL MANAGER
PARTNEREINK: FOCI MÁGUS WWW.FOCIMAGUS.HU JÁTÉKOSOK KLUBJA WWW.JATKLUB.HU

Kalandozás a Fal titkos járataiban
2
1
2
4
Szendrei 2312
Nekropolisz
Kv
A küldetés manőver során meghalt kalandozók nem
Múlt/Mélységbe, hanem csatolni kell őket a
felfelé. A továbbiakban élőhalott bestiának
(Nevesítés szempontjából a Jelenben
bestiák/kalandozók harca
Szám: 3 Támadás: 7
Dartoniták ellen az élőhalott bestiák
K: Fizikum>6 + Asztrál>8
Rejtőzés/Dartonita + Lesvetés + Mentál>5
Legendaismeret + Vakharc/Veszélyérzék
3
GYŰJTÖGETŐS FANTASY KÁRTYAJÁTÉK
KIVÁLASZTOTTAK
AZ M*K KÁRTYAJÁTÉK
FOLYTATJUK NYEREMÉNYJÁTÉKUNKAT!
Részletek a honlapunkon!
www.ketmagus.hu
Töltsd ki, vágd le, küldd be!
Vegyél részt nyereményjátékunkban!
Név:
Cím:
Telefon: 06-
Megrendelek 2db kezdőpaklit kedvezményes áron.

h.a.g. Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

írta · Joshua

Starbucks + HP + Apple

Kávé, sok-sok zenével

Ha a múltban valaki vette volna a bátorságot általában mély gondolatiságba alámerült lényem megszólítására, és feltette volna a kérdést, hogy az olasz cafeteriákat, vagy az amerikai Starbucks koffeinkocsmákat tartom-e a kávékultúra első számú szentélyeinek, bizony valószínűleg látványosan meghasonlottam volna önmagammal. Habár pusztán a kávé minősége felől vizsgálva a dolgot a bensőmben dúló harc továbbra sem csitult (hiszen mindkét helyen kiváló, és teljesen legális agyserkentő szerhez lehet jutni), a mérleg most mégis az utóbbi felé tűnik billenni. Mindez azért, mert a derék amerikaiak (sajnos egyelőre csak szülőföldjükön) a HP-vel együttműködve digitális tartalomszolgáltatást is nyújtanak a betérők számára, vagyis kávézás közepette az asztalokba épített érintőképernyő, és egy egyszerű felhasználói felület segítségével lehetőség nyílik személyre szabott zenei CD-k összeállítására, amit ráadásul a hörpölés végére ki is ír az előzékeny személyzet, majd távozásunkkor – méltányos ellenérték fejében – a kezünkbe nyomja azt.

Nem is az USA-ban lennénk, ha nem lehetne még innen is továbblépni: mivel egyes felhasználók túl nehézkesnek (!) találták a rendszer működését, a Starbucks már a közvetlen letöltés lehetőségének megteremtésén dolgozik. Ha mindez megvalósul, elegendő lesz az mp3 lejátszónkat csatlakoztatni az asztalokba épített hubokhoz, a menüben kiválasztani a kívánt számokat, majd szimplán letölteni azokat.

A hírek szerint a kávéügynökök nem kisebb névvel, mint az Apple-lel készülnek összeborulni a megvalósítás érdekében: a már meglévő rendszerbe integrálnák az iTunes internetes zenebolt szolgáltatásait. Ugyancsak ide kapcsolódik a hír, hogy a Starbucks hagyományos (értsd: a jó öreg papíralapú, nem elektronikus) könyveket is felvett kínálatába – most már csak az a kérdés, hogy mikor láthatunk végre kis hazánkban is egy ilyen, szinte minden érzékünket kényeztető helyet?

Push!Music

Jogvédők megvalósult rémálma

Ha már a digitális tartalomszolgáltatás korábban nem látott módjainál járunk, feltétlenül említést érdemel az újonnan kifejlesztett Push!Music technológia, amely alkotói ígérete szerint mentesíti a zenehallgatókat attól az időigényes feladattól, amelyet az ízlésüknek megfelelő új számok megkeresése jelent. Ehelyett a zene maga találja meg az utat a rá vágyó felhasználókhoz. A fejlesztők honlapján megtalálható rövid összefoglaló szerint: "Képzeld el, hogy van egy zenefájlok tárolására és lejátszására alkalmas mobil eszközöd, például egy mp3-lejátszóval kombinált mobiltelefonod. Ahogy különböző emberekkel találkozol, az általatok hordozott eszközök vezeték nélküli hálózat segítségével egymáshoz kapcsolódhatnak, majd a közeli eszközök media agentjei ellenőrzik a médiagyűjtemények státuszát. Attól függően, hogy mit hallgattál a múltban, és milyen fájlok vannak a birtokodban, az új zene spontán mintegy „átugrik” a másik eszközről a tiédre – és vice versa. Később, amikor a számaidat hallgatod, a Push!Music kompatibilis lejátszód már néhány olyan számot is le fog játszani, amelyet még nem hallottál korábban."

Ilyen ígéretek nyomán valószínűleg senkire sem hat a meglepetés erejével, hogy az online fájlcserélő közösségek azonnal rákattantak a témára, és hogy számos technológiai irányultságú blog is meleg szavakkal méltatta a fejlesztést. Persze a folyton résen levő jogvédők figyelmét sem kerülte el a dolog, akik a kezdeményezést megpróbálták még csírájában elfojtani – szerencsére eredménytelenül. Annyit

mindenesetre azért sikerült elérniük, hogy a svéd fejlesztők már a tényleges kereskedelmi termék megjelenése előtt kénytelenek úton-útfélen hangoztatni, hogy a Push!Music alapvetően nem az illegális fájlcserét szolgálja. Más kérdés, hogy mindez milyen visszatartó erővel bír majd a zenére éhes, és köztudottan nem különösebben szívbajos felhasználókra...

Fresh Grocer

Leblokkolva

Ha valaki esetleg azt gondolta volna, hogy az árleszállításokra gyúró, célja felé tartva akár embertársainak testén át is előrejutó, hipermarketfüggő átlagmagyar a létezés legalantasabb formája, nos, az sürgősen vizsgálja felül álláspontját, mivel ennél is van lejjebb (ha nem is sokkal)... Az USA egyes vidékein ugyanis a megátalkodott fogyasztók távozóban még a bevásárlókocsit is magukkal viszik a beszerzési körút hatékonyságát maximalizálandó. Egy rémisztő statisztika szerint az Egyesült Államokban átlag 90 másodpercenként tulajdonítanak el egy bevásárlókocsit, ezzel éves szinten több mint 700 millió forintnyi (!) kárt okozva. Nos, ennek az üzlettulajdonosok számára meglehetősen költséges szokásnak kívánja elejét venni a kaliforniai Carttronics Inc. legújabb fejlesztése, ami nem más, mint egy vezeték nélküli hálózati egység és egy blokkolóberendezés kombinációja.

A működési elv rendkívül egyszerű: ha a vásárló az üzlettől távolabbra kívánná vinni a bevásárlókocsit, mint az engedélyezett, a fékek automatikusan működésbe lépnek, a rendszer pedig riasztja az alkalmazottakat. A megoldás állítólag máris fényesen bevált az azt elsőként bevezető Fresh Grocer áruházlánc üzleteiben. Száz százalékos védelmet persze ez sem garantál, mivel máris akadt olyan vásárló, aki – mondván, távolabb áll az autója – előbb udvariasan kölcsönkérte a biztonsági őr blokkolás-kioldóját, majd a bevásárlókocsival együtt azt is meglovasította...

Csúcstechnológia az olimpián

Egyenlő esélyek?

Néhány éve meglehetősen nagy port vert fel (nemcsak) szakmai körökben, hogy a német olimpiai kajak-kenu válogatott olyan új fejlesztésű, a legmodernebb technológiát képviselő hajókkal érkezett a világversenyre, amelynek köszönhetően lényegesen gyorsabbak tudtak lenni a hasonló erőt képviselő, ám a tradícióknál leragadt versenytársaiknál. Ezt a lépést utólag sokan bélyegezték etikátlannak. Mi nem kívánunk részt venni az erről folytatott vitában, csupán annyit jegyeznénk meg szép csendesen, hogy bár más nemzetek fiai nem tudtak volna hasonlóképp áramvonalas hajókat építeni, eszükbe sem jutott, hogy az „egyenlő feltételeket minden versenyzőnek" elvét megbolygassák. Nos, most a téli olimpiai játékokra készülő amerikai válogatott tervez hasonló lépést. Többek közt a jégkorongozók, sízők, és korcsolyázók kapnak olyan újfajta, csúcstechnológiájú ruházatot, amely kisebb légellenállásnak és nagyobb tapadásának köszönhetően állítólag szűkebb fordulókat és nagyobb sebességet tesz lehetővé. Az alkalmazása főleg a két utóbbi sportágánál tűnik különösen aggályosnak, hiszen ott töredék másodpercek döntenek egy-egy helyezés sorsáról. Amúgy részünkről semmi gond az ilyesfajta fejlesztésekkel – de akkor (legalább opcionálisan) tegyék elérhetővé valamennyi résztvevő számára. Gondoljatok csak bele, mit szóltak volna az ókori görögök, ha valamelyik versenyző áramvonalasabb és könynyebb diszkosszal akar előnyt kovácsolni a maga számára...

"Játékos özvegyek"

Nem pornó

Sietek leszögezni: a fenti cím nem valamely 18+-os tévécsatorna által bemutatott friss anyag méltatása, amelyben a párjuktól megszabadult lányok huncutkodnak egymással... Nem, a kifejezés azon nők csoportját jelöli, akik az MMO játékok nyomán veszítették el időlegesen, vagy végleg a férjüket. Márpedig ilyenek nem kevesen vannak, de köztük is zászlóvivőnek számít Sherry Myrow, akinek elmondása szerint korábban kifejezetten társasági lény férje MMO-függőségének kezdete óta immár „...rövid szünetekre sem hagyja el a komputert. Elveszette a munkáját, kb. 30 kilót hízott, és visszautasítja, hogy olyasfajta időigényes tevékenységekre áldozza az idejét, mint a fogmosás, vagy a zuhanyzás. Aztán frusztráltan kiabál, mert egy 12 órás rablóhadjárat után lényegében semmit sem nyert. Ez a korábban kedves ember egyszer még földhöz is vágott, amikor is a hálózati switch kikapcsolásával jeleztem (súlyos hiba!), hogy el kívánom hagyni." Azt, hogy Sherry nincs egyedül problémájával, jól jelzi az általa indított gamerswidow.com weboldal növekvő népszerűsége is, ahol az indulás óta már közel félezer, jobb sorsra érdemes leányzó regisztrálta magát. A szerkesztőségünk WoW-függő tagjainak szerencsére nincsenek ilyesfajta gondjai, mivel némelyikük előrelátóan megspórolta a barátnőzési fázist is, így aztán nem kell azon aggódniuk, hogy egy-egy durván mellőzött, ellenkező nemű emberi lény hirtelen véget vet az ork szépségekkel folytatott gáláns szerelmi kalandoknak...

"Pisztolyért PC-t"

Virtualizált bűnözés

A használt termékek értékének az újba történő beszámítása a kapitalizmus hajnala óta ismert kereskedői fogás az amúgy kevés hajlandósággal bíró vevő manipulációjára. Nos, valószínűleg az ilyesfajta akciók sikere adhatta az ötletet a mexikóvárosi hatóságoknak, akik az ötlet kissé megcsavart változatával előállva illegálisan tartott lőfegyvereket számítanak be új PC-k árába! Sőt megfelelő mennyiség leadása esetén akár ráfizetés nélkül is számítógép-tulajjá válhatnak a derék autótolvajok, emberrablók és pénzbehajtók, akik az akció szervezőinek reményei szerint mostantól fogva valószínűleg a bűn virtuális formáját (GTA és társai) részesítik előnyben a valósággal szemben. A hírek szerint a 18 milliós megapolisz százezres maffiózó kolóniájából eddig kb. 150-en vállalkoztak arra, hogy részt vegyenek a programban, amit egyébként egy jótékonysági alapítvány finanszíroz.

HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

GÁZ VAN A HARDVEREDDEL? MEGOLDJUK!

TÁPFESZÜLTSÉG

Sziasztok!
Szükségem lenne a segítségetekre. Az ASUS PC Probe programom jelez, hogy a +12V-nál meghaladja a határértéket a feszültség. A határértéket átállítottam max. 15%-ra (annyival lehet több), de ezután is jelzett. A megengedett helyett 13,5-13,8 V-on van. A tápomat most cseréltem ki 400 W-osra (1 napos). Arra gyanakodtam, hogy a videokártyával lehet valami. Talán nem jó neki az alaplapom. A konfigom: ASUS A7N8X-E DELUXE, AMD Athlon 2700+, HIS Excalibur 9800 Pro 128MB IceQ, 512 MB RAM, + van két vinyóm meg 1 DVD olvasóm, ja és a videokártyába is 12V-os tápkábelt kell rakni (asszem az a 12V-os, amelyik a vinyóban is van). Az is eszembe jutott, hogy talán a BIOS-ban lehetne rajta állítani valamit vagy hogy, nem tud elég áramot biztosítani az alaplap a videokártyámnak. Előre is köszönöm a segítséget: Csanád.

Kedves Csanád!
Normál esetben plusz-mínusz 0,5-0,8V még nem okoz nagy gondot, ám az általad említett 1,5-1,8V többlet már nem normális jelenség. Ha a régi táppal is megvolt a hiba, akkor én a helyedben az alaplapra gyanakodnék. Meg kellene próbálni egy másik deszkával a rendszert, hogy ahhoz mit szól. Alaplapcsere előtt azonban a mostani lap BIOS-ában is ellenőrizd a feszültségértékeket, hátha csak a PC Probe viccelődik.

TÁPOLÁS

Hello Cray!
Tápolással fordulok hozzád, újítok a gépen, a következőképpen (ez még rímel is) Celeron D 3,0 Ghz, Asrock 775 Dual-880 Pro, Asus V9570 TD 256 MB (ezen egy Zalman VF700 AlCu hűtő),2*256 MB Samsung memória, 40 GB-s Seagate winyó, és 2 optikai meghajtó. Van egy sanda gyanúm, hogy ezt a 300W-os Codegenem nem fogja sokáig húzni, így ezt is cserélni kellene, ehhez elég egy 400 W-os Chieftec, vagy ha nem jó ajánljatok valamit, kb. 10 000 Ft-os körben. Tisztelettel: Kopi.

Kedves Kopi!
Megerősíteném álláspontodat. A 400-as Chieftec elegendő lesz, ráadásul nagyságrendekkel megbízhatóbb is a mostani Codegenednél. Ára mostanság bolttól, garanciától (1 vagy 2 év) és ventilátortól (8 vagy 12cm) függően kb. bruttó 10-12 db ezres.

DIRECTX

Sziasztok!
Az lenne a problémám, hogy szeretném föltelepíteni a DirectX 9.0-t. Az lenne a kérdésem, hogy miért van az, hogy föltelepítem a programot, újraindul a gép, és amikor újra belép, olyan mintha nem történt volna semmi (a program biztos jó, mert a haveromnál kipróbáltuk). Megpróbáltam más DirectX-eket föltelepíteni de azok sem maradtak rajta a gépen. Remélem, meg tudjátok oldani!
Üdv: Killer.

Kedves Killer!
Effektív változást nem is fogsz látni, a dxdiag.exe nevű programmal ellenőrizheted, hogy valóban „megragadt-e" a feltelepített DirectX a gépeden. A programot a Start menü Futtatás pontjának aktiválása után írd be, és üss rá egy Entert. Az elinduló progiban a fenti fülek között tallózva a System ablakban valahol alul találod a DirectX pontos verzióját.

FAGYÓ JÁTÉKOK

Sziasztok!
Az a gondom lenne, hogy a játékaim vagy lefagynak indulás után, vagy csak hang van és fekete képernyő jön be. Áprilisban kaptam a gépet (Ati Radeon 9600 XT 128MB kártya, 512MB memória, Pentinum 4 CPU 3 GHz), viszont a winchesterek az előző gépemből vannak (15GB, 40GB) és azt akarom kérdezni, hogy ezek mivel már vagy 4 évesek okozhatnak-e hibát a játékokban, vagy valami más okozza? Ha azok nem lehetnek, mondjatok valamilyen progit, amivel le tudom ellenőrizni a gépet, és azt is, hogy mit kell rajta nézni, mert ezekhez nem nagyon értek.
Előre is kösz:
Gergő.

Kedves Gergő!
A régi winchesterek szerintem semmi ilyen jellegű hibát nem generálnak, az viszont gyanús, ha hang van, de kép nincs. Ilyenkor a ludas általában a VGA-kártya, meg kellene próbálni egy tuti jó kártyával is, és ha azzal minden OK, megvan a hiba oka. (Még egy ötlet: nézd meg, van-e elég szabad hely azokon a vinyókon, mert ha kifogy a Windows alól, az is okozhat fagyást. – Joc)

GEFORCE 6200

Hello!
1. Nemrég vettem egy Geforce 6200-as VGA-t. A dobozán ez van: Graphics processor: nVidia Geforce 6200 series; Bus type: AGP 3.0 8x/4x AGP 2.0 4x/2x; RAMDAC: 400 MHz; Support API: OpenGL 1.5 and lower, DirectX 9.0 or lower; VGA: Extended display resolution up to 2048x1536 at 85 Hz; TV OUT: Extended display resolution up to 1024x768 S-Video,composite; DVI: Extended display resolution up to 1900x1080; VIVO: video-in and video-out (optional); HDTV: Extended display resolution up to 1920x1080 i (optional); 256MB VRAM. Ez jó kártya? Jobb mint az MX440?

2. Az NFS Most Wanted szaggat rajta pedig az MX440-nel a demo ment simán. Lehet, hogy újra kéne telepíteni a drivert? Mert az még az MX440-re volt telepítve. Vagy talán a memória a gond? Mert az csak 256 MB. Ha veszek egy 512-est az megoldja a problémát?

3. A régi VGA-t (MX440) mennyiért lehet eladni, ha másfél éves?
KB.

Kedves KB!
Az előző szám teljesítménytesztjéből kiderül, hogy a 6200-as GeForce nem éppen optimális platform a Most Wanted számára, legfeljebb 640x480-ban... Sajnos a demót nem volt

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

alkalmam lemérni, ezért nem tudom pontosan megmondani, miért elégedett meg kisebb kártyával is. A legvalószínűbb ok, hogy az MX440 nem DX9-es – ellentétben a 6200-al – így a jóval egyszerűbb megjelenítés miatt kevesebbet kellett számolnia. Konkrétan a 6200-as azért nagyságrendekkel jobb kártya, a kettőt jó pár év, és minimum két generáció választja el egymástól. Sőt lehet, hogy három is, mert az MX440 emlékeim szerint valójában egy ráncfelvarrott GeForce3 chipre épül... A kártyádat nem tudom, mennyiért lehet most eladni, én nemrég az enyémet ingyen adtam oda valakinek (MSI MX440, 64MB RAM-mal).

GÉPFEJLESZTÉS

Hai!

Imádom az újságot, kb. 10 éve vagyok lelkes olvasótok.:) Egy szokásos Hardver mentőöves kérdésem lenne: Most a következő géppel döcögök (a videokártyát és a 80GB vinyót kivéve úgy 2002-végi lehet szegénykém): Intel Celeron 1,7 GHz proci, 512 MB RAM memória, ASRock PE PRO alaplap, nVidia Geforce4 4200 Ti videokártya, valamilyen tucat-noname ház (230W táppal), SB Live! Hangkártya, 40 GB és 80 GB vinyó, CD író és DVD olvasó.

Ebbe úgy bruttó 180-200 rugó körül szeretnék belerakni, kb. így:

AMD Athlon64 3200+, 2x512 MB RAM vagy 2x1Gb RAM, alaplap: ??? (talán MSI K8N Neo4 Platinum vagy MSI K8M Daimond vagy Tul AX 480A de ezt frankón nem tudom), Ati Radeon X800GTO (ajánlásotoknak megfelelően Connected3D, Sapphire esetleg HIS Turbo ? ahogy utánaolvastam a netes fórumokon, tényleg ütős kis kártya ez, és elvileg „csak" valamivel több mint 50 ezresbe fáj), X-Blade ház (450W táppal) (nem tudom lehet-e kapni itthon... a tápnak viszont elégnek kellene lennie mindenre, hacsak nem akarom is erről működtetni).

A hangkártyát, vinyókat, meg a CD&DVD drivokat nem tervezem lecserélni (a vinyó elég, a hangkártyával kapcsolatban pedig viszonylag igénytelen vagyok).

A fentiekhez viszont lenne néhány kérdésem:

1, A 3,2-es proci jó ár/érték arányúnak tűnik. Jól látom? Vagy érdemes kicsit többet/kevesebbet rákölteni? Mi a különbség a 754 és 939 foglalatú procik között? Illetve milyen hűtőt tegyek rá?

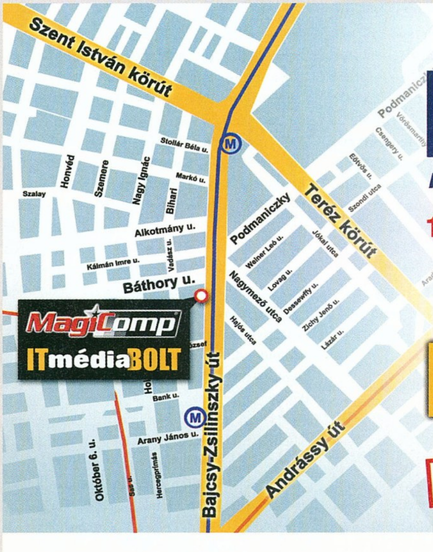
2, Hallottam, hogy a Windows XP még elég hülye a 64 bites tech. kezelésében valamilyen spec megoldás nélkül. Ez igaz? Mivel működik rendesen?

3, A Dual-channel miatt gondoltam, hogy esetleg van értelme már most 2x1 GB RAM-ot venni, de elég drágának tűnik a kerethez képeset. Erről mi a véleményetek? Avagy hogyan oldható meg a fejlesztése később, ha most 2 db 512-est veszek?

4, Az alaplaphoz vagyok a leginkább fű. Ehhez az lenne a kérésem, hogy ajánljatok valamit, amelybe belemegy minden, amit venni szeretnék (pl. a Radeon X800GTO (azt hiszem PCI-E-s), de legalábbis hosszútávon célszerű ilyen hely az alaplapon (ha jól tudom). S minél több abból, amit nem akarok lecserélni (SB live!, vinyók), ill. minél jobban AMD-re és Radeonra van kihegyezve, emellett megbízható, gyors és nem lenne rossz, ha nem kerülne Dareiosz teljes kincstárába sem! (Tudom ez egy kicsit úgy hangzott, hogy „és persze tudja a francia him-

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.



KÖLTÖZIK!

Az ITmédiaBOLT 2006. február 1-től új címen található:

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Telefon: (06) 1 888-3421, 22, Fax: (06) 1 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

ITmédiaBOLT

Változatlan szolgáltatások!

Nyitvatartás:
hétfő-péntek 8-20
szombat: 10-16

CP Computer PANORÁMA · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

nuszt is ó-görögül énekelni, lehetőség szerint több szólamban, visszafelé is, és olcsón mert az is fontos".) Így valamilyen ár/érték optimum kipecázásában kérem a segítségeteket úgy, hogy magam nemigen értek hozzá.

5, Az X-Blade-ről mi a véleményetek ill. lehet-e kapni tudomásotok szerint kis hazánkban? Szerintem tutin néz ki, meg jókat írtak róla a neten, ráadásul jó nagy táp van hozzá csomagolva. (Láttam már, hogy komplett gépet ezzel adtak, de külön árlistán még nem találtam.)

No, jó sok kérdést tettem fel, de nagyon megköszönném, ha mindegyikre válaszolnátok. (Ha csak futólag van időtök akkor a 4.-es 3.-as 2.-es kérdések lennének a legfontosabbak.) Nem bánnám, ha csak e-mailben válaszolnátok, nem vagyok igazán exhibicionista típus, Ha mégis beraktok, a válaszokat akkor is megköszönöm és nem fogok Strasbourgba vagy Hágába rohanni a jogaimat védve!)

Előre is köszönöm a válaszotokat,

Hail to the Horde!

Harbard

Kedves Harbard!

Leveled üdítően hatott, némely sorokat olvasva (pl. az ógörög himnusz, a fű vagyok és a hágai szösszenet) erős röhögőgörcs kerülgetett... Figyelem! A hasonló szellemességgel megfogalmazott levelek megválaszolási esélye nagymértékben növekszik... (Azért nem kell litániát írni, leizzadtam mire közölhető formájúra pofoztam... – Joc)

1. Jól látod, a proci valóban jól teljesít, és megfizethető, riogathatnék mindenkit a rendkívül magyaros „mainstream-sláger" kifejezéssel, de elégedjünk meg inkább annyival, hogy jó vételnek számít. A fő különbség a 939-es és a 754-es platform között (látom, te sem olvasol mentőövet, mert minden második számban leírom mostanában...), hogy a 939-es CPU-k kétcsatornás memóriavezérlővel dolgoznak, míg a 754-esek szimplával (mert ugye minden Athlon64-es proci integrált memóriavezérlőt tartalmaz, és nem a chipset északi hídja látja el ezt a feladatot, mint a korábbi S462-es érában). Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a 939-es rendszer képes lesz dual cahnnel üzemmódban hajtani a memóriákat, két azonos modult alkalmazva (és kell némi szerencse, vagy dual packet/kitet kell venni, ami elvileg két egymással tesztelt összevaló modult rejt, kicsit drágábban persze). Ezzel szemben a 754-es platform nem tud dualt. Ezért én mindenkinek azt mondom, vegyen csak 939-est, mert a 754 kihalásra van ítélve (irodába, vagy netezni persze tökéletes), a dual channel meg „ingyen" van, mert 2x512 MB, vagy 1x1 GB RAM ára közel azonos. 3200+-os Athlon64-re majdnem mindegy, milyen coolert veszel, mert nem tartozik a nagyon melegedő fajták közé, így nyugodtan válassz egy jókora bordákkal rendelkező halk típust (pl. Arctic Cooling Freezer64, vagy valami nagyobb Zalman).

2. Megy az rendesen 64 bites AMD procikkal, nincs velük semmi gond, a 64 bites XP ellenben szerintem abszolút felesleges, inkább várjuk meg a Vistát.

3. Ha hosszabb távra tervezel, érdemes beszerezni a 2x1GB-ot, ártani nem fog. A duallal kapcsolatban azt érdemes mérlegelni, hogy mikor lesz megint pénzed egy kis fejlesztésre. Ha ez a közeljövőben várható, akkor vegyél most csak 1x1GB-ot, és nemsokára beújíthatod a második modult, aztán hadd pörögjön az a dual channel! Ellenben, ha mostanában nemigen lesz több pénzed, a 2x512MB a jó választás. Ekkor, ha belevásárolsz a gépbe még 2x512MB-ot, akkor is fog menni a cucc dualban, csak a 4 modul együttműködési hajlandósága már lényegesen kisebb, mint kettőé (ha nem kitben veszed, a két modulhoz is kell némi szerencse, hogy menjenek együtt).

4. Az általad megadott kritériumoknak tökéletesen megfelelne egy ASUS A8N-E deszka, ami most 3 év garanciával bruttó 26 ezres körül már elvihető. A két PATA csatorna éppen csak elég lesz, majd figyelj az összeszerelésnél, hogy a DVD-íróhoz (is) 80 eres kábelt használj, és lehetőleg a CD-olvasóval kösd őket egy PATA portra, ahol a DVD-írót masterre a CD-olvasót meg slave-re kell jumperelni. Ja, a lap garantáltan nem tud ógörögül, viszont nem is kerül Dareiosz kincstárába sem, ellenben egész jól sikerült kipecázni...

5. Sajnos még nem volt szerencsém X-Blade házakhoz, de úgy rémlik, hogy az egyik online bolt hoz belőle be néhányat, konkrétumot sajnos nem írhatok ide, mert ez ugye nem a reklám helye. Én viszont konzervatív vagyok, és csak olyan cuccokat ajánlok, amikkel nagyon nehéz ráfázni, ezért egy közepes méretű Chieftec, vagy Casetek házat vennék a helyedben, hozzájuk való 400-450W-os minőségi táppal.

GAMEPAD

Szia PC Guru team!

Egy hatalmas problémával fordulnék hozzátok. A minap vettem egy gamepadot, és mikor csatlakoztatom az USB-re, akkor azt írja ki, hogy nem tudja „beolvasni". 5 csatlakozó van a gépházamon, de egyiken se működik. A gamepadot már kipróbáltam egy barátomnál, és ott nincs vele gond. XP oprendszerem van, ezt azért mondom, hogy hátha segít. A gamepad márkája Genius MaxFire G-08XU. Légyszi segítsetek, nagyon fontos lenne.

Csábi Tibor

Kedves Tibor!

Ha másik gépen ment, nálad viszont nem, akkor esélyes, hogy az alaplapi USB-portok lehaltak, ez főleg korosabb, olcsó alaplapok esetében gyakori jelenség. A megoldást ilyenkor egy kétforintos PCI-os USB-kártya jelentheti. De vásárlás előtt azért ellenőrizd BIOS-ban, nincsenek-e letiltva az USB eszközök...

LAPTOP KÉRDÉS

Maximális tisztelet!

Egy kisebbfajta problémám akadt laptop vásárlás terén, ugyanis nem nagyon értek hozzájuk. konkrétan ahhoz nem értek, hogy milyet vegyek, ami nem egy nintendo szinten van, és még az árával sem vernek át nagyon. Nos, az a lényeg hogy abban szeretném a segítségedet, segítségeteket kérni, hogy milyen laptopot vegyek magamnak. Kb. 150 000-180 000 Ft-ot szánok rá (esetleg elmehet 200 000Ft-ig) és szeretném, ha olyan lenne, amin a Warcarft3 vagy esetleg az NFS MW elfutogat. És ne is legyen „noname" márka. Utóbbi 2 hétben több tucat számtekes újságot megvettem, hátha találok vmit bennük, meg a neten is nézelődtem, de ott persze a legújabbak és legdrágábbak vannak. Szeretném a véleményedet kérni, te mit ajánlasz nekem? Tanácstalan vagyok.. Előre is köszi a választ!

Komáromi Milán

Kedves Milán!

Sajnos muszáj választanod: vagy többet költesz a gépre, vagy csak komoly kompromisszumok árán fogsz tudni játszani, mert csodák nincsenek. Olyan gépet, amin a Most Wanted szépen fut, még desktop kategóriában sem biztos, hogy 180-ból ki lehet hozni, monitorral együtt, nemhogy notebookot. A bruttó 200 ezer alatti kategória semmiképpen sem desktop-replacement (ez a kifejezés az asztali gépeket helyettesítő, általában erős mobil VGA-val, 17 colos kijelzővel, minden létező extrával, és kifejlett újévi malacokat megszégyenítő tömeggel rendelkező noteszek gyűjtőneve). Ebben a szegmensben általában 1,4, max 1,6GHz-es Intel Celeron procival, valamint 256 MB DDR RAM-mal szerelt gépek kaphatóak, integrált Intel VGA-vezérlővel, ezek az alkatrészek pedig nem igazán alkalmasak játékra. Aknakereső, pasziánsz még oké, esetleg Quake 3 Arena 800x600-ban, de a Most Wantednek már 640x480-ban sem elég az ilyen cumó. 500 000 körül kezdődnek azok a gépek, amelyekben először megjelennek a mobil ATI X700-asok, és a GeForce Go 6200-ak. Ezekkel már el lehet játszogatni, de alapvetően a notebook nem ideális játékplatform. Egy szó mint száz, jelenleg nem tudunk olyan gépről, ami kielégíti a felvázolt igényeidet.

Új tartalommal

MÉGTÖBB TARTALOMMAL VÁR A WWW.BUBLO.HU

Bublo mobile fun

POLI CSENGŐHANGOK

PCP XXXX --> 1785

az SMS ára 400 Ft.- + ÁFA

Pop

Mom's Favorite	Amit Életnek Hívunk	21214
Us 5	Just Because Of You	21318
Fort Minor	Believe Me	21238
Bebe	Micsoda Nő Ez A Férfi	21143
Lola	Álomtánc	14139
Juanes	La Camisa Negra	20203
Jem	They	20179
James Blunt	You're Beautiful	10883
Arash	Boro Boro	10534
Arash	Temptation	10873
Gwen Stefani	Cool	10885
Caramel	Szállok A Dallal	10720
Bodyrockers	I Like The Way You Move	10638
Green Day	Basket Case	21225
Green Day	Are We The Waiting	21232
Black Eyed Peas	Don't Lie	10886
Black Eyed Peas	My Humps	20228
Shapeshifters	Back To Basics	10470
Sugababes	Push The Button	20223
Sean Paul	We Be Burnin'	20175
Robbie Williams	Advertising Space	21321
Madonna	Hung Up	21138
Gorillaz	Dare	20180
Craig David	All The Way	10872
Nox	Forogj Világ	10472

Rap/Hip-Hop

The Game Ft. 50 Cent	This Is How We Do	10584
Black Eyed Peas	Don't Phunk With My Heart	10494
50 Cent	Candy Shop	10380
50 Cent	Window Shopper	21332

TOP 10

Shakira	La Tortura	10566
Sean Paul	We Be Burnin'	20175
Belga	Szerelmes vagyok	21142
Rony	Árva Fiú	10491
Tiesto	Adagio for Strings	10710
Filmzene	Mission Impossible	1161
Filmzene	Macskajaj	1299
Morricone	Volt egyszer egy Vadnyugat	1311
Rihanna	Pon De Replay	16130
The Pussycat Dolls	Don't Cha	10889

Techno/House

Dj Newl & Jay Cortez	Performance	20285
Draft	Átutazó	10748
Szeifert Vs. Krash	Emotion	17524
Scooter	Hello	21335

Funk/Rnb

Ricky Martin	I Don't Care	20177
L.L. Junior	Az Éjszakát Járom	16131
MVP	Roc Ya Body	10711
Gorillaz	Feel Good	10486
Mariah Carey	We Belong Together	10527

Rock

Tokio Hotel	Schrei	21233
System Of A Down	B.Y.O.B	10524
TATU	All About Us	20222
Green Day	Wake Me Up When Sept.	10890
Rammstein	Benzin	20280
HIM	Wings Of A Butterfly	14141
Bon Jovi	Have A Nice Day	20227

AUDIÓ CSENGŐHANGOK

PCA XXXXX --> 0690-629 000

az SMS ára 799 Ft.- + ÁFA

Dance/Disco

Party Pimpz	Give It Up MIX	10334
89ers	Words (Original Mix)	10232
Cascada	Everytime We Touch MIX	10245
Max Graham	Owner Of A Lonely Heart	10176
Timo Maas	First Day	10143
K'maro	La Good Life	10096
Armand Van Helden	My My My	10234
ATB	Believe In Me MIX	10326
ATB	Marrakech MIX	10236
Royal Gigolos	California Dreamin' MIX	10264
Eric Prydz	Call On Me MIX	10250
Groove Coverage	Runaway	10255
Sean Paul	Gimme The Light	10148
Sean Paul	We Be Burnin'	10210
Natalie Cole	Route 66	10184
Caramel	Várt Váratlan	13561
Caramel	Szállok A Dallal	13565

Pop

Alanis Morissette	Ironic Acoustic	10163
The Darkness	Friday Night	10145
Seal	Kiss From A Rose	10095
K'maro	Crazy	10084

TOP 10

Árva fiú	Rony	10009
Numerakirály	Irigy Hónaljmirigy	10054
Polgár Jenő	Valós hang	3054
Erotikus "ahh"	Valós hang	3041
Szalacsi	Valós hang	3038
Love Comes Again MIX	Tiesto feat. BT	10275
Boro Boro	Arash	10081
Traffic MIX	Tiesto	10277
Adagio For Strings MIX	Tiesto	10321
One (Always Hardcore) MIX	Scooter	10266

Hrutka Róbert – J. Winch.	It's Your Life	10037
Green Day	Wake Me Up When Sept.	10208
Green Day	St. Jimmy	13496
Heaven Street Seven	Hangerő	10003
Garbage	Run Baby Run	10102
Craig David	Hidden Agenda	10155

Rap/Hip-Hop

Goldie Lookin	Your Mother's Got A Penis	10219
The Streets	Blinded By The Light	10131
Brandy	The Boy Is Mine	10199
Fat Joe	So Much More	10194
Sean Paul	Get Busy	10088

Rock

JET	Are You Gonna Be My Girl?	10125
Linkin Park	Somewhere I Belong	10104
Green Day	American Idiot	10079
Green Day	When I Come Around	10213
Green Day	Basket Case	13496

Valós hangok, zajok

Valós Hang	
Ló	3007
Kutya	3006
Kecske	3005
Kakas	3002
Formula1	3102
Peugeot 206 WRC	3095
Subaru Impreza	3094
Tarzan	3100
You Have A New Message	3037
Időzített bomba	3058
Gépfegyver	3057

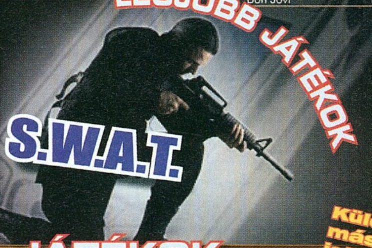
FOOTBALL MANAGER 2006 JÁTÉK

Tudod, hogyan lehet a kedvenc csapatodból bajnokot csinálni? Próbáld ki a Football Manager 2006 -ot és vezéreld a csapatodat a mobilodban. Látványos játékosigazolások és mérkőzések, részletes statisztikák! Vigyázz, most minden rajtad múlik!

10220

Letöltési info lejjebb!

LEGJOBB JÁTÉKOK



Küldd el másnak is!

Ha más telefonra szeretnéd küldeni, akkor a kódok után még annak a telefonszámát is be kell írnod, akinek küldöd. Ezt a számot a 36-al kezdd -ez Magyarországot jelenti- majd a körzetszám - ami 20, 30, v. 70- és jöhet a szám. (Pl: PCP 11785 36301234567). A 36 elé NE! üss "+" jelet!!!

JÁTÉKOK

PCJ XXXX --> 0690 / 629-000

az SMS ára 799 Ft.- + ÁFA

Játék	Kód
S.W.A.T. Force	10225
Street Dare	10229
Adrenalin	10194
Péntek 13	10190
River Storm	10169
McLaren	10155
Crazy Frog Dancing	10170
Spy Story	10108

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

- (zöld) Minden színes kijelzős NOKIA
- (piros) Motorola: T720; T722; V220; V300; V400; V500; V600
- (kék) Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 C62 C65 CF52 C75 SX1
- (sárga) SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30 D500
- (fehér) SonyEricsson J300i; K300i; K500i; k600i; K700; k750i; T230; T290; T610; T630; Z600;

Játék	Kód
Fishmageddon	10223
Jungle Fever	10118
Soviet Spy	10224
Magician Marketing	10231
B-terv Operáció	10192
A nagy dobás	10226
Bosszú	10230
Rémálom az Elm utcában	10191
X Bike	10204

Csengőhang és játék letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriáknál, és a választott hang- játék- kódját szóközzel elválasztva a kód melletti telefonszámra! (pl. PCP 1138 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

MÉG TÖBB TARTALOM: WWW.BUBLO.HU

SZOFTVER MENTŐÖV

írta · Gandalf

A PC GURU MEGOLDJA A PROBLÉMÁDAT!

XP TELEPÍTÉS HDD-RŐL

XP Profot lehet telepíteni winchesterről a Win98-hoz hasonlóan, úgy hogy felmásolom rá a CD-t? Az a gondom, hogy CD-ről nem tudok telepíteni a PCI-s SATA (RAID, de az nincsen bekapcsolva) illesztő kártyán lévő HDD-re, mert CD-ről történő indítás során nem kínálja fel a SATA winchester(eke)t telepítési célként. Ugyanakkor a BIOS-ból be tudom állítani a SATA lemezt boot lemeznek, legalábbis DOS megy róla. Saját magáról lehetséges lenne a telepítés? Köszönettel pi

Kedves pi!

Igen, lehet. Nem feltétlenül kell az egész CD-t, elég az \i386 könyvtárat felmásolni egy előkészített telepítő könyvtárba.

A többi driver, frissítés, SP és segédprogram is felpakolható előre. Jómagam ezt a játékot még nem próbáltam, mert az általad leírt probléma eddig – szerencsére – elkerült, viszont amúgy is azt szoktam javasolni, hogy ki-ki tegye fel a merevlemezére az XP telepítőcsomagját, hogy a későbbiekben új programok, eszközök telepítésekor ne kelljen keresgélni és dugdosni a telepítő CD-ket.

A teendők, feltételezve, hogy egy legalább 120 GB-os SATA vinyóval próbálkozol:

1. Bootolás Win98 floppyról vagy CD-ről.

2. FAT32-re partícionálni és formázni a merevlemez első részét, előkészítve a többi részt a későbbi munkákhoz, és egy olyan minimál, rendesen bootoló Win98 rendszert felállítani, grafikus környezet nélkül, hogy lássa a CD-det. E nélkül nehezen másolod be az XP anyagait.

3. Létrehozol egy telepítő könyvtárat az XP-nek (pl. a 15-20 GB-os C: partíció legyen a rendszerre (SYSTEM) és egy újabb 15-20 GB-os D: partíció legyen az install csomagoké (INSTALL), egy 4 GB-os E: partíció legyen a TEMP fájloké és a lapozó fájlé, s az adataidnak létrehozhatsz a maradék területen egy F: partíciót is.

4. A Windows XP telepítése, és beállítása, hogy a TEMP és TMP változók az E:\TEMP könyvtárra mutassanak, és az IE számára is előírható, hogy az átmeneti fájlokat szintén az E: meghajtón helyezze el. További teendő a fix méretű lapozófájl beállítása, ugyancsak az E: meghajtón. Ennek javasolt mérete egyrészt a fizikai memóriától, másrészt a használt programoktól függ. Átlagban 512 MB-os memória mellett felesleges túl nagy lapozófájlt létrehozni, több mint elég egy 768 MB-os, ám ha az alkalmazásaid igénylik, nagyobbat (1-2 GB) is csinálhatsz.

5. A telepített XP-ben könnyen megoldható, hogy a FAT32 partíciót később átkonvertáld NTFS-re, mert erre van saját beépített segédprogramja az XP-nek.

VISTA ÉS RAM

Hi!!

Azt szeretném kérdezni, hogy a Windows Vistához kb. mennyi RAM kell?

Előre is KÖSZI Ja és király az újság! Feri

Kedves Feri!

Az a kérdés, hogy mit akarsz vele kezdeni, és milyen géped van hozzá. A különböző Microsoft kiadványok, közlemények és elszólások alapján elmondható, hogy már egy 512 MB memóriával felszerelt gépre is telepíthető a Longhorn átkeresztelt utóda, de ez esetben az izgalmas és érdekes funkciók jó része nem áll rendelkezésre. Ahogy anno egy 8 MB memóriával rendelkező 486-os gépre is feltettek számomra egy Windows NT4-et, de ez csak felállt, úgy 10-15 perc alatt, és utána csendben álldogált, mert ahhoz már nem volt elég erőforrása, hogy bármi programot futtathassak rajta. A Windows Vista esetén ugyanilyen alsó határ az 512 MB, bár egyesek rebesgetnek olyan lebutított Vista változatokról is, amelyek a 64-128 MB-os gépeken is futhatnak. Ezekből a Vista változatokból azonban épp azok a plusz szolgáltatások hiányoznak, amelyek miatt érdemes lehet XP-ről váltani.

Térjünk vissza az alapkérdésedre: legalább 1 GB, de inkább 2 vagy több GB ajánlott, s ha teljes értékű Vistára vágysz, emellett még javasolt a gépbe olyan videokártya is, amely legalább 256 MB videomemóriával rendelkezik. A processzor pedig legalább 2 GHz-es legyen, különben családi sport lesz nálatok is a malmozás. Amennyiben 64 bites (AMD64 vagy IntelX64) procid van, akkor a 64 bites Vista változathoz legalább 1 GB memória kell, de javasolt a 2 GB vagy több, ami csak belefér.

TÖRÖLHETETLEN KÖNYVTÁRAK

Hello PC Guru!

A gondom az, hogy Windows XP Próm van (angol) és néhány könyvtárat sajnos nem tudok törölni. Mindegyik könyvtár nevében van space vagy felkiáltójel. Próbáltam már safe módban törölni, chkdsket lefutattam, de semmi hatása sajnos. Válaszotokat, segítségeteket előre is köszönöm! Üdv: LordStade

Kedves LordStade!

A chkdsk jó ötlet, gratulálok, ezzel kizártad a lemezhibát a hibaforrások közül és a csökkentett módban is jelentkező probléma tovább szűkíti a lehetséges okok körét. A szóköz és a felkiáltójel szabványos és elfogadott karakterek, azokkal nem lehet gond. Bajaid forrása máshol keresendő. Az egyik lehetséges ok, hogy valamelyik programod, vagy te magad olyan fájlokat, könyvtárakat hozhattál létre, amelyek nevében az angol WinXP számára nem elfogadott karakterek (általában hosszú ő és ű, vagy éppen é vagy hosszú í) tanyáznak. A feladat: a bajt okozó ékezetes karaktereket kell eltüntetni az összes érintett fájl és könyvtárnévből. Nem kis feladat...

Egy sor progi áll rendelkezésre az átnevezéshez. A probléma abban áll, hogy már az átnevezés sem egyszerű, mert a rendszer az érintett fájl vagy könyvtár nevének csak egy részét (a bajokat okozó karakter előtti névrészt) látja. Én a Total Commander segítségét vennék igénybe a helyedben, amely igen barátságos átnevező panellel kínál segítséget. A program súgójában részletes leírást találsz az átnevező funkció és panel használatáról is. Alternatív módon az is megoldható, hogy parancssoros üzemmódban indítod újra a gépedet, megkeresed azt a fájlt, ami a gondot okozza, és a törlendő ékezetes karaktert tartalmazó fájl nevét nem írod be teljesen, hanem a DOS-ban megszokott módon helyettesítő "*" karakterrel dolgozol.

Egy másik ok is elképzelhető. Lehet, hogy egy olyan fájlt is törölni akartál, amit egy másik alkalmazásod, amely az előtérben vagy a háttérben fut, nyitva tart. A rendszer az ilyen esetekben nem engedi a nyitott fájlok törlését. Az esetleg háttérben futó program lehet legális alkalmazás, amelyet te magad indítottál el közvetlenül, vagy a Windows indította valamely normális működési feladathoz, de lehet vírus, féreg, backdoor vagy kémprogram is. Még az is lehet, hogy valami biztonsági (antivírus, antispam, antispy, titkosító stb.) segédprogram ült rá a szóban forgó fájlra vagy könyvtárra.

GOND A DRWTSN32-VEL

Szia!
A problémám a következő: mikor lépegetek a könyvtárak között, a gép állandóan fagy, majd kiírja, hogy baj van a drwtsn32 fájllal. Ha ezt kilövöm, minden ismét megy tovább kb. 1 percig, aztán kezdődik megint elölről minden. :(((Kérlek, segíts, hogy mit tegyek, mert semmi kedvem újratelepíteni az egész Windowst...
Köszi Zoli Zsiga
Ui. Éljen a horda!!!

Kedves Zoli Zsiga!
A nevezett drwtsn32 a Windows Dr. Watson programja, amely akkor indul el, ha a Windows rendellenes működést tapasztal, s így nem kiváltója, hanem jelzője a felmerülő problémáknak. A sorozatos fagyások több okra is visszavezethetők:

Hardveres okok: memóriahiba, merevlemezhiba, a gépeden belül valamilyen belső eszköz kontakthibás (ez lehet az egyik memóriamodul, lehet hogy törött valamelyik kábeled egyik vezetéke, lehet hogy valamelyik bővítőkártya kimozdult a helyéről), valamelyik kártyád bizonytalan működésű, túl van pörgetve a rendszered, nem a számára optimális sebességgel működik...

Szoftveres okok: megsérült néhány programfájlod, rosszul van a rendszered beállítva, nincs elég hely a merevlemezeden, vírusfertőzést szedtél össze.

Én a helyedben azzal kezdeném, hogy ellenőrizném – a gép áramtalanítása után! –, hogy minden csatlakozó megfelelően és stabilan van-e összedugva, illetve, hogy a memóriamodulok és bővítőkártyák és a gépen belüli különböző kábelek a helyükön vannak-e. Következő lépésben a gép újraindítása után a CMOS Setupban ellenőrizd, hogy a gép minden alkotóelemét megfelelően ismerte-e fel.

A hardveres hibaforrások kizárása után jöhetnek a szoftveresek. Ha csökkentett módban is jelentkezik a probléma, súlyos bajok lehetnek, de a helyzet még nem feltétlenül reménytelen. Javasolnék egy csökkentett (Safe) üzemmódban elvégzett Scandisk futtatást, majd a kiszemetelést (ne legyenek feleslegesen a rendszert terhelő és lassító felesleges fájlok a gépeden. Ürítsd ki a TEMP és a Temporaly Internet Files könyvtárat. A TEMP könyvtár pontos elérési útvonala a DOS promptból kiadott SET paranccsal kérdezhető le, míg a másikat az Internet Exploreren belül lehet kiüríteni. (Eszközök/Internetbeállítások, majd az Általános lap közepén, az Ideiglenesen letöltött fájlok szekcióban a Fájlok törlése gomb, és utána az OK lenyomása előtt tegyél pipát a Teljes helyben tárolt tartalom törlése mezőbe.) Ha így kitakarítgattál, jó esélyed van arra, hogy megoldottad a problémát. Ha mégsem, tovább kell lépned és meg kell keresned a konkrét hibaforrást. Ezek egyike lehet, hogy beszedtél egy vagy több vírust, programférget, trójai vagy kémprogramot vagy egyéb rosszindulatú programot. Szerezz be egy naprakész víruskergető programot (AVG, Avast, F-PROT, NOD32, VirusBuster, McAfee, Norton, PC-Cillin, Kaspesky, ClamWin, Sophos, Dr.Web, Panda, BitDefender stb.), valamint legalább két-három hatékony kémprogramkeresőt (MS AntiSpyware, AdAware, SpyBot, CWShredder stb.) és alaposan vizsgáltasd át a gépedet. Ha ezek sem segítenek, akkor nincs mese, kell valaki, aki nálad jobban ért a géphez és segít megkeresni azt a hibás vagy hibásan használt programot, ami a problémáidat okozza. Ezt azonban már nem tudom levélben elmagyarázni...

LEVROV

írta · Zak leurou@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

Talán mégsem a kutya, hanem a táltos éve kezdődött meg 2006-ban, mivel annyi levelet írtatok, hogy alig győztem olvasgatni. Ezért most a szokásosnál is rövidebb nyitóbeszédet tartanék, csak sorolom, mi mindent találhattok: beszélgetünk GTA-ról, a német nyelvről, lesz starwarsozás, hibakeresés, birkáspetizés, konkurenciázunk, kulisszatitok-fellebbentő szekciónkban megtudjuk, ki milyen leveleket olvasgat, és ezúttal ténylegesen, több embernek is segíteni fogok (nem röhög!).

CB ÉS KÉZILABDA

Csúcsszahara csőhenger! Gyors leszek, remélem ti is. 1. Mi a szoftver mentőöv e-mail címe? 2. Mi lesz a teljes játék a Deus Ex után? 3. Régebben írtátok, hogy a Cowboy Bebop a legjobb anime. Igazatok volt! 4. Megjelent a CB PC játékban is? Mert PS-ben már láttam. 5. Ti szoktatok kézit nézni? Ha igen, ki a favorit játékos? Cao:animekid

Rendben, gyors leszek: 1. mentoov@pcguru.hu 2. UFO Aftermath (eddig nem voltál valami kreatív a kérdések terén). 3. És ez meglepő? 4. A CB tudtommal taxikban, mindenféle megkülönböztetett autókban és a rádióamatőröknél jelent meg. De örülök, hogy te utóiratban is láttad. 5. Ebben Sasa az illetékes, róla konkrétan tudom, hogy rendszeresen szokott legalább egy kézis lánykát nézegetni.

THE CHASE FOR SIMS 2

Sziasztok! Kétségbeesve, és reményvesztetten kutatok Sims 2 angol nyelvű verzió után. Létezik-e egyáltalán ilyen legális kereskedelmi forgalomban, vagy fogadjam el a felajánlott kalózverziót? Orvosi javallatra kiváló stresszoldó a főnökeim arcvonásaival felruházott emberkéket halálra szívatni, ezt az élményt azért nem szívesen áldoznám fel a törvényesség oltárán! Ha már kiadok rá egy rakat pénzt, azt csak az angol nyelvű játékért tenném. Köszönet! Rava

Nem tudom, mi a bajod a magyar változattal (általában fordítva szokták igényelni a népek), de te tudod. Mindenesetre rákérdeztem neked a kiadóban, és van nekik még pár angol Sims 2-jük, ugyanakkor megveheted bátran a magyar verziót is, abban is választható az angol opció (mit szóltok, milyen kis szorgalmas vagyok ma).

HALO... HALLÓÓÓÓÓ!!

Hello PC GURU! A HALO-t végigjátszottam, de a sztoriból nem sokat értettem. Tudnátok nekem olyan webcímet mondani ahol le lehet tölteni, vagy megvásárolni könyvben, vagy PDF-fájlban a történetet magyarul? Az angol tudásom nem valami nagy. Előre is köszi. Marci 15

Én speciel nem tudok ilyen oldalt, de írjál a sasa@pcguru.hu címre, ha létezik, ő tudni fogja (ha meg nem, és éppen ráér, szerintem simán összefoglalja neked röviden, mivel nagyjából annyira érdekli csak a téma, mint a Christ a WoW).

KULISSZÁK MÖGÖTT

Hello Zak! Ha a pcguru@pcguru.hu-ra írok, akkor ki olvassa a levelem, és ki válaszol? Válaszodat köszönöm: F.E.A.R.ER

Kulisszatitok-fátyolfellebentés következik: az említett címre érkező e-maileket a szerkesztőségben mindenki megkapja, így mindenki figyelemmel kísérheti a felvetéseket, és adott esetben reagálni is tud rá. De mivel nagyon sok levél érkezik oda, célszerű a specifikus kéréseket az arra rendszeresített címekre küldeni. Tehát levrovot ide nekem, mentőövet a havonta 5-6-szor elmondott mentoov@pcguru.hu címre, és a szerkesztőknek sem véletlenül van megadva a közvetlen címük.

SAN ANDREAS UTCÁIN

Írhatnátok többet a GTA-król, a Gamestarba többet írnak róla. Szerintem sokakat érdekel a téma. Ja és az előző számban lévő SA magyarításról annyit szeretnék kérdezni, hogy azt mondtátok, a táblák is magyarul lesznek, de nálam nem így van. kapy

Mi inkább az újdonságokról írunk, hehe. Szóval úgy hiszem, nálunk is meglehetősen fontos szerepet tölt be a GTA család, külön rovat is van neki szentelve a DVD-n. A táblák átírását is tartalmazó SA magyarítás bugos lett, és a készítők egyelőre nem tudták megoldani a problémát. Helyette van – kvázi ideiglenesen – a mostani.

UNTER'M WEIHNACHTS BAUM

Ahoj! Egy régebbi újságban olvastam, hogy Tasi nem tud németül, idézem: „...na ezért nem fogok én soha németül megtanulni!" Ez általánosságban is igaz? Matt

Igen, általánosságban sem tud németül. Egyébként valóban nem igazán szeretjük a nyakatekert, logikátlan, nyelvtörő ném... (Oh, szia Carsten! Nem, nincs semmi érdekes.)... szóval többségünk tényleg inkább az angolt preferálja.

CSONTTÖRŐ PAPRIKÁT RÁG

Tisztelt PC GURU..........ááá dehogy, csak viccelek! Üdv nektek fiúk és lányok! Nagyon régen írtam már a Levrovba, sőt az újság semmilyen interak-

KÉPALÁÍRÁS pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Most megvagy! Te voltál az a postás, aki miszlikbe törte a DVD-mellékletemet! Most megérzed, a DVD-nek az milyen érzés volt!"
Szabó Tamás

"...ha holnapig nem lesz meg a zsozsó, az egész stábbal Uwe Boll filmjeit fogjuk végignézetni!"
Apache

"Na idefigyelj Birkás Peti, ha még egy ilyen kritikát mersz írni a Doomról, rád száll az egész család!"
Bajusz Péter

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

tivitását sem használtam. Legutóbb még Grillón gurult a Levrov és senki nem Zakkant meg anno. Most végre visszatértem és ismét ciripelek nektek. (Zakk, tegyébe Levrovba!) **(haggyábékén!)** Képzeljétek el (az egész GURU csapat figyeljen!), az újságos néni egy gyenge és sötét pillanatában lekakizta az újságot. Az egyik ok, amiért visszatértem 2006-ban, hogy érzem, ez az év különleges lesz! Talán, mert PS3-at akarok venni, de lehet, hogy Európában csak jövőre jelenik meg. Mindenképpen különleges lesz ez az év! Érzem a levegőben a Spore-t is, szinte már csiklandozza az orromat... hapsssssszííííííí...! Mellesleg, ki fog a GURU csapatból PS3-at venni? (Zakk, tegyébe Levrovba!) **(Ha ezt nem hagyod abba, elnyisszantlak.)** És Zakk! Ne adjál hülye címet a levelemnek és a nickemet se hagyjad le a végéről! Légyszi találj ki valami ütős és erős címet levelem fölé! **(Remélem, megfelel.)** (Zakk, tegyébe Levrovba!) **[...] (Én szóltam! ezt most a nicked bánja, Tücsök! Oupsz!)**

KÜLVILÁG

Háj Zak! Amikor kézhez kaptam a Gurut, először is megnéztem a Godfather leírását, utána pedig rögtön a levrovhoz tértem. **(Nahát! Én is pont így csináltam!)** Eszembe jutott, hogy mindig fikázzák a Külvilág rovatot, hogy túl sok helyet foglal, meg hülyeség stb. Szerintem NEM hülyeség. Így legalább olvashatunk az újonnan megjelent dolgokról, és informálódhatunk. Túl sok helyet foglal? Nos, szerintem nem, mert a levrovot nem tudjátok bővíteni, és akkor a többi lapra mit raknátok? Úgyhogy hely van rá, meg jó is. Úgyhogy szerintem maradjon. Üdv: O_o

Örülök, hogy leet rovatunknak kézzelfogható hatásai vannak. Azt viszont honnan vetted, hogy nem tudjuk bővíteni a levrovot? Tudni éppenséggel tudnánk, csak jelenleg – mindenféle okok miatt – nem igazán akarjuk. Ez nagy különbség.

REKLÁM

Tisztelt PC Guru! Két dologért írok ide. 1: A levrov olvasgatása közben a lap alján egy csúnya nagy reklámfelületet vettem észre, ami elfoglalta az értékes levrov felületet! Tök fölösleges, mert van már annyi ilyen lap benne, ami csak csengőhang és háttérkép mobilra. **(Nézd, amíg fizetnek érte, addig felőlem minden második oldal csengőhanghirdetés lehet. TZS megerősítőleg bólogat – ugye tudjátok ki TZS, vagy őt még nem propagáltam eléggé?)** 2: Amint nézegetem ezeket a csengőhangokat arra lettem figyelmes, hogy a filmzenéknél a Star Wars Ep. III.-nál miért az van oda írva, hogy Battle of Heroes? Én úgy tudtam, hogy A Sith-ek bosszúja nem pedig A hősök csatája. Erről ennyit. Sgt. Dávid
Ui.: Vissza a régi borítót!

Őrmester úr! Mivel rendre megvádolnak minket, hogy nem kifejezetten rajongunk az új SW trilógiáért (ez a stáb nagy részére igaz is, de én elhatárolódom), most becsempésztem ezt a témát, kompenzálás gyanánt. Szóval tényleg A Sith-ek bosszúja lett a címe, viszont a Battle of Heroes az egyik zeneszám neve a lemezről.

SAJTÓHUBA

Hájj Zak! Idén mindkét Guruban elírás szerepel az ötödik oldalon: „változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön[...] ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá[...]". Látod már? A 2005 szerintem itt már nem éppen aktuális... Ahogy a friss husit megvettem és kibontottam a megjelenés reggelén, még suli előtt, észrevettem, hogy legalább 10 oldal át van szakadva az újságom közepén... Elmentem vissza a kedves újságos nénihez, aki közölte velem, hogy biztos én csináltam, és csak kárt akarok okozni neki... Na ennyit erről. :)
Llama

Valóban, Ricco és Gaben kezet is fogott, hogy ilyen ügyesen átsiklottak a hiba felett, majd közösen gratulált egymásnak az egész szerkesztőség, abbéli reményét kifejezve, hogy ennél nagyobb hiba ne legyen idén a Guruban. De persze kösz, hogy szóltál, bár úgy 2013 környékén már valószínűleg nekünk is feltűnt volna. Az átszaggatott újságot meg hozd/küldd be a szerkesztőségbe, kicseréljük (persze a félmosoly ott lesz a terjesztéses lányok szája sarkában, mert addigra már mindenki tudni fogja, hogy a magazinszaggató újságosnéni-károsító Llama közeleg).

PETI VISSZATÉR

Csá Zak! Csak most figyeltem fel, hogy te nem vagy a főszerkesztőknél! **(Hogy hol?! Ezek szerint több főszerkesztőnk is van? Sasa, te tudtad ezt?)** Miért nincs a képed az újság elején! Ez hogy lehet? Pedig már régóta szerkeszted ezt a 2 oldalt! Kell poszter! :) Hol vannak az azonosítók a honlapotokon? Már régóta keresem őket, de sehol semmi! Nem segítenél?
Egy hűséges előfizető: Farek /Paks/

Az kérlek szépen úgy lehet, hogy én csak másokat szeretek kevéssé kíméletesen a reflektorfénybe lökni. Most is épp új áldozatot keresek, például Birkás Peti erős esélyesnek tűnik, kár, hogy nem nőnemű, úgy izgalmasabb lenne (bár néhány külvilág-kritikus bizonyára szívesen megoldaná ezt a problémát). Az azonosító meglehetősen markáns helyre került a honlapon, dőlj kicsit hátrébb, és próbáld meg kevésbé meredten bámulni a monitort, szerintem meg fogod találni.

HOROSZKÓP

Na csá mindenkinek! Szokás szerint megvettem a GURU legújabb számát! Barátnőmnél voltam, és átolvastam az újságot, aztán átvizslattam a DVD-t – szokás szerint! NA EZ NEKI NEM NAGYON TETSZETT! Rávette magát, hogy belenézzen az újságba! Nagy szó, mert elég játékellenes! És akkor finoman fejeztem ki magam. Erre a drágám ezt mondta: „Miért nincs benne legalább horoszkóp?" :D Na ehhez szóljál hozzá Zak!:)))))
Hű olvasótok: Gabesz

Üzenem a nagyságos asszonynak, hogy bár a kiadónk Vogel Burda névre hallgat, ez semmi esetre se tévessze meg, nálunk nem fog sem horgolási, sem pszichológusi, sem pedig horoszkóp-ügyi problémáira megoldást találni. Viszont megmutathatnád neki például a Simseket, azt karmolni szokták a lánykák is.

KOR(R)NÉNI

Ó levrovosok istene, csodálatraméltó ZAK. Kérdéseim volnának felségéhez: 1: Mé van az, hogy a gémstár az újonnan megjelent sudekit tudja hoccázni vásárlóinak? 2: Össze lehet kapcsolni a KOTOR1 és a KOTOR2-t, hogy a mentéseimet tudjam használni? Ha igen hogy? Nem kérdések: szerintem tisztelt Főnökasszonyról elkelne egy kép, lehetőleg valami olyan, amelyen te, mélyen tisztelt ZAK úr szintén rajta vagy, valamilye érdekes ...khmm helyzetben. Bocs. Egyébként: Katinka. ÖSSZEGEZZÜNK: nő + ért a helyesíráshoz = magyartanár. Gondolkodjatok: kinek néz ki a magyartanára jól? **(Azt nem tudom, de te felkereshetnéd a sajátodat egy kis korrepetálásra. Miféle mondatszerkezet volt ez?)** Nem soknak, mind öreg és bibircsókos (bocs Katinka, ne vedd mellre). Star Wars fikázásból meg már elegem van. Attól, hogy nektek az első 3 rész nem tetszik, az még nem jelenti azt, hogy olyan beszólások legyenek az újságban, mint az a dunatévés szünetjel. Sok embernek tetszenek az új részek, és ez szerintem korosztálytól függ. Egyébként, amíg bárki utcára kerülhet, addig mindig is létezi fognak másolt játékok.
Utóirat: .a.. .e
tiszt: r.kj b. /eetna/

Édes gyermekem! 1. Ezt tőlük kéne megkérdezni, de ha tippelnem kéne, valszeg azért, mert ijedtükben egy kalap pénzt leraktak érte. Hogy mitől ijedtek meg, azt most hagyjuk. 2. Amennyi közöm nekem a KotORokhoz van, azt mondanám, hogy valami kábellel próbáld meg összekapcsolni őket. Katinka egyébként nem magyartanár, hiszen ahhoz már öreg. (Miiii? Ja igen. Ettől a levéltől öregedtem ötven évet... – korrnéni) Star Warst már megvédtem korábban, a másolt játékokba pedig ne menjünk most bele (ismét).

A FÓRUMLAKÓK TÁMADÁSA

Helósztok. Mivel itt az újév meg az új év (remélem, mindenki érti...), lenne egynéhány ötletem. Nem tudom, hogy felmerült-e már valakiben, de mondjuk a 100 % Free rovatban mi lenne, ha az olvasók tennék fel a kérdéseket, és válaszolnátok? **(Nem ez a levrov?)** Xbox 360-ról, és (majd) PS3-ról is lesz rovat a Guruban (olyan, mint a PSP-s)? Zak, nem tudnál egy-két infót írni a következő teljes játékokról? Érdekelne, főleg, hogy a fórumon többen is mondogattuk, hogy a 2005-ös teljes játékok színvonala kissé alacsony lett (kivéve néhány game-t: a Spellforce, a Chrome – ezek tényleg jók!). Bátorításként, a Hitman 1, és a Deus Ex jó alapja volt a 2006-os felvonulásnak. :) A Warcraft 3-at nem adják el teljes játékként (sztem az jó lenne). Vagy lehetne a GTA3, Hitman 2, a Pokoli Szomszédok folytatását már nem erőltetem, úgysem várható 2025 előtt (ahogy a Duke Nukem Forever sem...). Maradok továbbra is hű gurista!
argo001
Ui.: Korrnéni, te hogy vagy? Mostanság olyan keveset hallunk felőled... **(Köszönöm a kérdést, jól vagyok. Az alibit lásd lejjebb. – korrnéni)**

Ó igen, a reakcióidőt tesztelő fórumlakók! Egyelőre még mindig nem mondhatok semmit az idei legnagyobb dobásainkról, de hidd el, olyan címek vannak köztük, amikről max. csak legyintve álmodoztok. A Korrnéni azért van keveset, mert elbotlott a nyugdíjasotthon lépcsőjén, és kicsit megütötte magát (tudod, a sok rozsdás, magyarórák százain elkopott ízület).

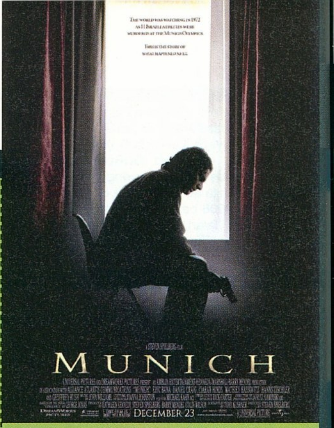
HIBA-HUNTERS

Hello! Lenne egy kis problémám! Mégpedig az, hogy a DVD borítóra 2006. 03-at írtatok, nem pedig 02-t! Egyébként az újság jó, a tesztek is ötletesek! Ja és vki Warcraft 3-azik a szerk.ből? További olvasással és pénteken megvevéssel:
DVSC

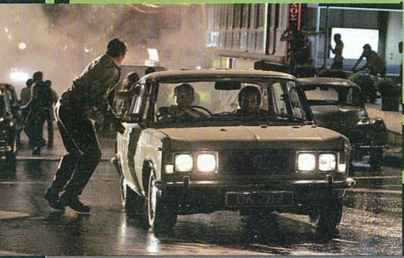
Na elég lesz már a sok sasszemből! Amellett persze, hogy teljesen igazad van, ilyenkor azt szokták mondani, hogy irigylem a problémáidat. Ugyan már, a Warcraft 3 annyira régi, hogy arra már a tisztességes kort megért korrnéni sem emlékszik.
Kissé túlírtam magam ebben a hónapban, hiába, ha sok válaszolásra késztető levél érkezik, velem is elszalad a ló. Négy hét múlva újra találkozunk (hacsak Katinka addig fejbe nem vág a járókeretével). (Van rá esély... – korrnéni) Viszlát legközelebb!
Zak (levrov@pcguru.hu)

MÜNCHEN

Munich



Az elmúlt évek korrekt iparosmunkái (Kapj el ha tudsz, Terminál, Világok harca) után Steven Spielberg ismét a Schindler listájához hasonló, megrázó valós történethez nyúlt, méghozzá az egész világot felkavaró 1972-es müncheni olimpia tragédiájához. Bár a München magába foglalja az izraeli sportolók halálát, a film cselekménye nem magára a terrortámadásra koncentrál, hanem annak utóéletére, az Izrael által jóváhagyott Moszad-akcióra, aminek keretében kegyetlen bosszút álnak a merénylet kitervelőin. A főszerepben brillírozó Eric Bana által megformált hős kezdetben hazafias kötelességből, gondolkodás nélkül viszi véghez a rábízott akciókat, ám az események előrehaladtával mindinkább előtérbe kerül a lelkiismerete, és az ebből fakadó morális dilemmák. Spielberg tehát ismét kényes témát helyezett kamerái előterébe, de a részben Budapesten forgatott alkotás mégsem hatol olyan mélyre, ahogy azt Oscar Schindler fekete-fehérben leforgatott története tette. Bár az alkotás tökéletesen visszaadja a hetvenes évek hangulatát, a mester még a filmnyelvi megoldásokat is abból a korszakból kölcsönzi, ám hamar kitűnik, hogy ha nem az akció van a középpontban, bizony vontatott a történet. Az ember néha feszeng a szájába rágott mondanivaló alatt, s közben azt várja, hogy végre megint felpörögjenek az események. A München ezáltal nem emelkedik a tőle elvárt magaslatokba, nem hatol a téma velejéig, inkább csak a felszínt súrolja – hiányzik belőle az a súly, amit a már sokat emlegetett Schindler esetében oly sokan éreztek.



Hossza ▪ 164 perc
Rendezte ▪ Steven Spielberg
Szereplők ▪ Eric Bana, Daniel Craig, Mathieu Kassovitz, Geoffry Rush, Michael Lonsdale

PC Guru Index:

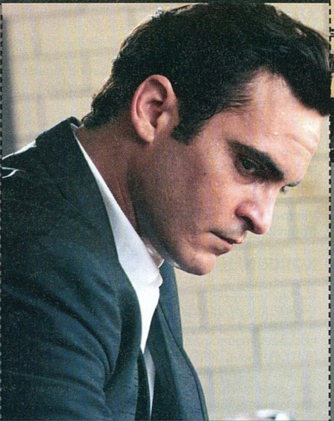
04▪05

ÖSSZEGZÉS: Fajsúlyos téma kevés merészséggel, a Cápa hátborzongató pillanatait idéző feszültséggel.

A NYUGHATATLAN

Walk the line

írta · Birkás Péter



A tavaly bemutatott Ray sikerét követően nem lepődünk meg, ha az álomgyár fantáziát lát az amerikai zenevilág számos más ikonjának filmre varázslásában. Bár hatalmas dömping még nem tapasztalható ez ügyben, február elején máris érkezett egy újabb olyan alkotás, amely a drámában, szerelemben, sikerben és szenvedésben bővelkedő sztárvilágot igyekszik hitelesen bemutatni a számunkra. A nyughatatlan főhőse egy, a nagy vízen túl istenített figura, aki hazánkban talán zenéjét illetően nincs olyan ismert, mint a nagy Ray Charles, de ha elhangzik a neve, bizonyára feldereng valami: ő Johnny Cash. Az odaát népszerű country mesterének bőrébe a Gladiátorban bizonyított Joaquin Phoenix bújt, s neki köszönhető, hogy a film igazán élvezhető magasságokba szárnyal. James Mangold rendező csupán a legendát igyekezett filmre vinni, a mögötte húzódó mélységgel már kevéssé törődött, így hitelesség és hangulat szempontjából ezen alkotás nem is közelíti a Ray bensőséges és olykor igen megrázó pillanatait. Ellenben Phoenix legalább olyan jó színész, mint kollegája Jamie Foxx, így a képek mégis megtelnek élettel, s a vászonról átszűrődik valami, valami olyasmi, ami magából a valódi Cashből is áradhatott. Kifejezetten igaz ez a film csúcspontjára, az ominózus börtön-koncertre, ahol szinte kézzelfogható az a nyugtalanság, ami a címben is megfogalmazódott. Ezáltal a mozi bőven megérdemel egy estét, kellemes kikapcsolódás, amelyben benne foglaltatik Mr. Phoenix saját hangja, ami szintén rászolgál a figyelemre.

Hossza ▪ 136 perc
Rendezte ▪ James Mangold
Szereplők ▪ Joaquin Phoenix, Reese Witherspoon, Robert Patrick

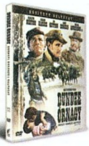
PC Guru Index:

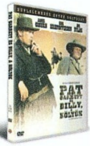
04▪05

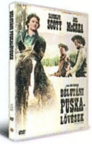
ÖSSZEGZÉS: Igazi hangulatfilm a jobbik fajtából a Johnny Cash szerepében sugárzó Joaquin Phoenix-szel.

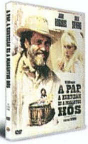
SAM PECKINPAH

LEGENDÁS WESTERNFILMJEI









Western rajongók figyelem, eljött, amire régen vártatok! Előzményként annyit: aki már járt korábban külföldön, az megtapasztalhatta, hogy bizony a tőlünk nyugatra (vagy éppen keletre) fekvő országok olyan díszdobozokban tobzódnak, amiről mi nem is álmodhatunk; elég, ha csak a súlyosan hanyagolt Helyszínelők-szériára gondolunk. Februárban azonban úgy tűnik, némelyest megtörik a jég, hiszen a filmtörténetileg megkerülhetetlen rendezőzseni, Sam Peckinpah öt filmje érkezik meg a művekhez illően minőségi díszdobozban. Ez az öt alkotás a Vad banda (duplalemezes extra kiadás), Pat Garrett és Billy, a kölyök (szintén dupla lemezzel), A pap, a kurtizán és a magányos hős, a Délutáni puskalövések, és magyar kuriózumként (az amerikai kiadással ellentétben), a doboz tartalmazza a Dundee őrnagy című remeket is. Egyes filmek egyenesen dupla lemezzel kerültek a csomagba, így bizony több órára (akár napra) elegendő extra kapott helyet az egyes lemezeken, audiokommentártól a kisfilmeken át, egészen a kimaradt jelenetekig, szóval minden van itt, ami szemnek-szájnak ingere, nem egyszer tökéletesen (értsd: nyelv szempontjából) a magyar közönség igényeihez igazítva. Ám a kezdeményezésben mégis az a lenyűgöző, hogy végre hozzánk is begyűrűzni látszik az a tendencia, hogy nem csak az aktuális sikerfilmek és az olcsó tucatmunkák kerülnek lemezre, hanem igazi filmtörténeti remekek is megjelennek, méghozzá a lehető legigényesebb kiadásban, kielégítve ezzel a filmvilág szerelmeseinek igényeit.

Sam Peckinpah

7 lemez
Rendező ▪ Sam Peckinpah
Szereplők ▪ lemezenként változó
Hang ▪ magyar, angol (DD 5.1)
Kép ▪ lemezenként változó
Felirat ▪ lemezenként változó
DVD Start ▪ Február 21.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

CHARLIE ÉS A CSOKIGYÁR

Charlie and the chocolate factory

2 lemez
Rendező ▪ Tim Burton
Szereplők ▪ Johnny Depp, Freddie Highmore, David Kelly, Helena-Bonham Carter, Noah Taylor
Hang ▪ magyar, angol, török (5.1 EX)
Kép: ▪ lemezenként változó
Felirat ▪ magyar, angol, bolgár, horvát, macedón, román, szerb, szlovén, török
DVD Start ▪ február 1.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

Tim Burton semmiképp nem sorolható a tucatrendezők közé, hiszen egyre-másra készíti a különböző műfajok között ingázó filmjeit (Batman, Nagy hal, Álmosvölgy legendája stb.) és nem rest újabb és újabb témákban kipróbálni magát, ezzel kellemes és egyben hátborzongató perceket okozva a közönségnek. 2005 mindenképp Burton éve volt, hiszen elkészült a Halott menyasszony, s előtte cikkünk tárgya, a Charlie és a csokigyár, amely februártól dupla lemezen érhető el a gyűjtők és rajongók számára. A meglehetősen meghökkentő Roald Dahl könyvből a különc rendező

kellően egyedi filmet készített, amelynek második lemezén olyan extrák várnak ránk, mint egy kisfilm az umpa lumpákról, amelyben kiderül, hogy lesz egy emberből egész csapat, továbbá informálódhatunk a betanított mókusokról, megismerhetjük az író, Dahl élettörténetét, továbbá interaktív módon megtanulhatjuk az umpa lumpák kissé bizarr táncát. Mindezek mellé (asztali készüléken is játszható) játékok dukálnak, ha pedig PC-s DVD-meghajtóba helyezzük a lemezt, azonnal az internet e célra kialakított „titkos" pontjain találhatjuk magunkat. Mindez magyar felirattal, ezáltal egyaránt élvezhető kicsik, de inkább nagyok számára. S ha emellé még halkan megjegyezzük, hogy a kiadvány a megszokott trendekhez képest is igen baráti (már-már olcsó) áron indít, akkor nyugodtan állíthatjuk, olyan kiadvánnyal van dolgunk, ami semmiképpen nem hiányozhat a lemezeink közül.

Bret Easton Ellis

HOLDPARK

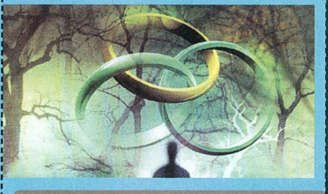
Emlékszünk még Patrick Batemanre, az Amerikai Psycho beteg és kegyetlen gyilkosára? Igen? Nos, akkor ideje készülni, ugyanis úgy fest a dolog, hogy visszatért. Ezúttal azonban nem a New Yorki embereket veszélyezteti súlyos pszichózisával, hanem magát a szerzőt: Bret Easton Ellist. Érdekes lesz ugye? Újra itt van...– hirdeti a Holdpark hátsó borítója, ám a marketing ezúttal cseles, hiszen a kötet valójában nem a szeretve gyűlölt Bateman újabb beteg napjait tárja elénk, hanem írójának, a meglehetősen dekadens Ellisnek az élete zajlik majd előttünk. Ennek némileg ellentmond, hogy azért szó sincs önéletrajzi regényről, ám a valóság ezúttal mindennél jobban teret kap a kötet lapjain. Azokon a lapokon, ahol az igazság kegyetlenül mar az emberbe, nem kímélve senkit és semmit, elmosva a határvonalat realitás és fikció között. Ellis regénye ismét üt, s bár szokatlan az eddigi munkákhoz képest, mégis benne van minden, amiért a kortárs amerikai irodalom fenegyerekét szeretjük! Kihagyhatatlan.

Creative Studio Factory
PC Guru Index:
05.05

C. J. Lewis

NARNIA KRÓNIKÁI

Bizonyára senkit nem került el a decemberben a mozikban debütáló Narnia krónikái reklámkampány, mely boldog-boldogtalannal tudatta, hogy a film hazánkba érkezett, itt az ideje megtekinteni. A film minőségére most ne vesztegessünk szót, fordítsuk inkább figyelmünket az eredeti felé, ugyanis a mozgóképpel szinte egy időben a könyvesboltok polcain is megjelent C. J. Lewis legendás alkotása. A hét kötetet számláló sorozatból jelenleg az első négy (A Varázsló unokaöccse; Az oroszlán, a boszorkány és a ruhásszekrény; A ló és kis gazdája, Caspian herceg) várja a mesére éhes olvasókat és azokat, akik nem csak a film alapján szeretnék megismerni Narnia Krónikáját. A négy (és a majdani plusz három) kötet ne riasszon el senkit, nem Harry Potter vagy Gyűrűk ura vastagságú kiadványokra kell gondolni, hanem könnyen forgatható, barátságos terjedelmű zsebkönyvekre, amelyek könnyed kikapcsolódást biztosítanak mind a kicsik, mind a nagyok számára. C. J. Lewis munkája olvasmányos, igazi klasszikus kaland, ami nem hiányozhat a fantasy és meserajongók polcáról.

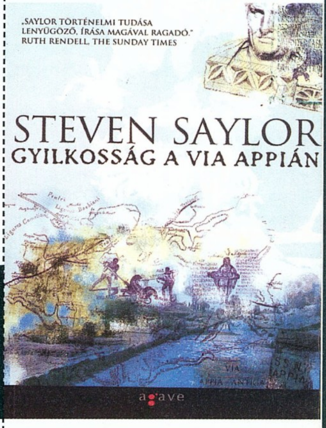


M & C Kft.
PC Guru Index:
05.05

GYILKOSSÁG A VIA APPIÁN

Steven Saylor

Ugyan második ajánlónk alanya már december eleje óta kapható az arra berendezkedett helyeken, nincs késő, hogy szót ejtsünk róla, hiszen ismét kivételesen izgalmas és fordulatos regénnyel van dolgunk. Az író nevére és a címre pillantva bizonyára már sokaknak beugrott, hogy miről is van szó, akiknek pedig nem, azoknak eláruljuk, hogy a méltán híres, a Krisztus előtti első évszázadban játszódó Gordianus-saga egy újabb kötetéről esik most szó. Steven Saylor magyarul megjelenő ötödik kötete a Római Birodalom egy kaotikus évébe kalauzolja az olvasót, ahol cselszövések, gyilkosságok és hazugságok közepette lehetünk ismét tanúi, ahogy a Nyomozó fényt derít a felszín alatt lappangó igazságra. A kötet zsenialitása továbbra is a valóságot a fikcióval keverő cselekmény, és Saylor emberközeli stílusa, amely amellett, hogy tökéletes kikapcsolódást biztosít hosszú órákra, feleleveníti történelmi tudásunkat, így miközben a szálakat bogozzuk, nem csak folyamatosan izgulunk, de tovább bővítjük ismereteinket. A Gyilkosság a Via Appián tökéletes krimi és érdekfeszítő történelemkönyv egyben, rajongóknak kötelező, érdeklődőknek melegen ajánlott!



Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

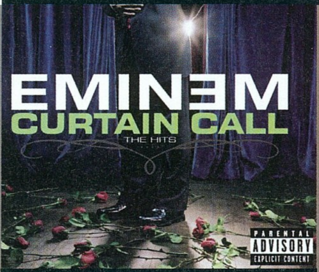
STEPHEN KING NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha szeretnéd megnyerni a 3 db Stephen King kötet egyikét, nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre (a helyes választ a pcguru@pcguru.hu címre küldd be).

Mi Stephen King írói álneve?

A. Dean R. Koontz
B. Richard Bachman
C. Peter Straub

Universal



PC Guru Index:

05 .05

EMINEM
CURTAIN CALL

Eminemet lehet szeretni, meg utálni. Köztes megoldás úgy tűnik nem nagyon van, hiszen akad aki szívesen hallgatja a „rap szőke hercegének" számait, míg vannak akik sikítva menekülnek a neve hallatán. Jelen albumunk így nem is az utóbbi kategóriának készült, hiszen a Curtain Call képében egy válogatáslemezt vehetünk a kezünkbe (és tehetünk a lejátszóba), amin a villámgyorsan sztárstátuszba került rapper négy albumának legjobbjai kaptak helyet. A tizenhét szerzeményt tartalmazó album azonban rejt három új nótát is, így nem csupán emlékezünk, hanem kapunk némi új lendületet is a megszokott kemény és frappáns stílusban, s töprenghetünk, vajon lesz folytatás, vagy ezzel, a híreszteléseknek megfelelően lezárult a példátlan sikerszéria?
Lényeg a lényeg, igen jól összerakott felhozatallal van dolgunk, minden fontos zenei momentummal és olyan különlegességgel, mint a Stan élő változata, ahol nem más szolgáltatja a vokált, mint Sir Elton John.

THE CHRONICLES
OF NARNIA SOUNDTRACK

Ha már Narnia, akkor nem mehetünk el a Walt Disney grandiózus produkciójának filmzenéje mellett, amely az alkotás megtekintése közben mély benyomást tehet az emberre, ha van időnk kicsit csak a muzsikákra koncentrálni. Előfordulhat azonban, hogy az összhatás csak a hatalmas vászon közelében érvényesül, s mivel egy ilyen albumon ritkán jelenik meg minden szerzemény, könnyen megeshet, hogy csalódás ér bennünket. A Narnia dallamai nem feltétlenül tartoznak ehhez a vonalhoz, de a korongot a lejátszóba helyezve mégsem jön át az az érzés, ami a film közben libabőrt csal az ember végtagjaira. Lehet persze, hogy elengedhetetlen a látvány a fantasztikus érzéshez, de annyi bizonyos: a korong egy erős kezdés után „hallhatóan" visszaesik, hogy az utolsó taktusokig szép óvatosan ringassa el az ember képzeletét. Az album ennek ellenére egyáltalán nem rossz, mint filmzene, s bár önmagában nem hozza a várt varázslatot, de ha sikerül mellé beszerezni a megfelelő olvasmányokat, a hatás akár tökéletes is lehet.

PC Guru Index:

04 .05

EmiMusic

galmazó: Delta Vision Kft
esztő: Fantasy Flight Games
: www.deltavision.hu

Guru Index:

5 .05

WORLD OF WARCRAFT

Előző számunkban már említettük, hogy a társasjátékok kezdik átvenni az uralmat az életünk fölött, és ez bizony továbbra is így van. Az eszeveszett ordítozásba és röhögésbe fulladó Doom-partik után körülnéztünk a piacon, és megpillantottuk a WoW-társast, aminek ugyan még készül a magyar fordítása, de mi nem bírtunk várni, és megrendeltük az angol verziót. A játék a keleti kontinensen játszódik, annak is az északi, élőhalottak által lakott területén. Itt indít minden játékos egy karaktert, végső célunk pedig az, hogy a játék 30 köre alatt végezzünk az egyik főellenséggel (Nefarian, Kazzak és Kel'Thuzad), vagy ha ez nem jön össze, akkor a 30. kör után egy hatalmas PvP-viadalban döntsük el, hogy ki is az ork a gáton. Számunkra a legszörnyűbb része a játéknak az volt, hogy a játékosok felének a gnómokat is magában foglaló Szövetséghez kell tartoznia (egyébként a játék mind a kilenc karakterosztálya képviselteti magát).
A játék lényegi részét a küldetések megoldása, azaz a küldetéskártyák alapján a térképre került szörnyek levadászása jelenti, ez által fejlődik karakterünk, amitől aztán új képességeket, tárgyakat használhat, és így durvább szörnyeket is levághat – és ez így megy tovább, amíg el nem érjük a fejlettség csúcsát jelentő ötödik szintet. A World of Warcraft-rajongóknak külön bónuszt jelent, hogy a fejlődés során karakterünkkel ugyanúgy specializálódhatunk, ugyanolyan képességeket tanulhatunk, mint a játékban. A dobozra ugyan egy-két órás játékidő van írva, de a mi első, a maximális hat helyett négy fővel levezényelt játékunk is közel hat órán keresztül tartott, szóval tessék rákészülni a küzdelmekre!

next

Crysis

Igen, igen, végre leránthatjuk a leplet a Far Cry-jal az elit fejlesztők szűk körébe berobbanó Crytek új játékáról, melyet ezúttal az Electronic Arts fog kiadni. Következő számunkban a játék minden részéről lerántjuk a leplet, mégpedig a cég alapítójának és a játék designerének, Cevat Yerlinek a segítségével. Így aztán, ha szeretnéd megnézni, hogy mire is képes egy DiretX 10-et használó grafikai motor, nincs más dolgod, mint elolvasni előzetesünket; mivel mi már láttunk néhány képet, megígérhetjük: nagyon meg fogtok döbbenni!

The Godfather

Előző számunkban már beszámoltunk róla, hogy a Keresztapa játékverziója milyen kilátásokkal kecsegtet, és mivel a rövidke bétaverzió hatására a játék rabjai lettünk, alig bírjuk kivárni, amíg megérkezik a végigjátszható, végleges verzió, egyenesen a fejlesztőktől. Valószínűleg ez lesz az első játék, amelyik versenybe tud szállni a Grand Theft Auto-sorozattal, hiszen technikailag mindent tud, amit az, ám hangulatában – a negyvenes évek New Yorkjában járunk – még azok fölé is tud nőni.

Commandos Strike Force

Óriási a csend és a titkolózás a következő Commandos körül, senki nem tudja, hogy ez azért van, mert a játék rejtegetnivalóan rossz, vagy éppen ellenkezőleg: annyi új megoldást, újítást tartalmaz, hogy azzal mindenkit meg akarnak lepni. A hardcore játékosokat is pityergésre késztetően nehéz stratégiák után a spanyol fejlesztők az FPS-ek világába kalandoznak, ám az idő, a helyszín és a karakterek mind ismerősek lesznek, azaz 1943, Európa, és eltérő képességekkel rendelkező katonák. Következő számunkban beszámolunk róla, hogy ez a recept mennyiben működik egy akciójátékban.

Akik elkéstek

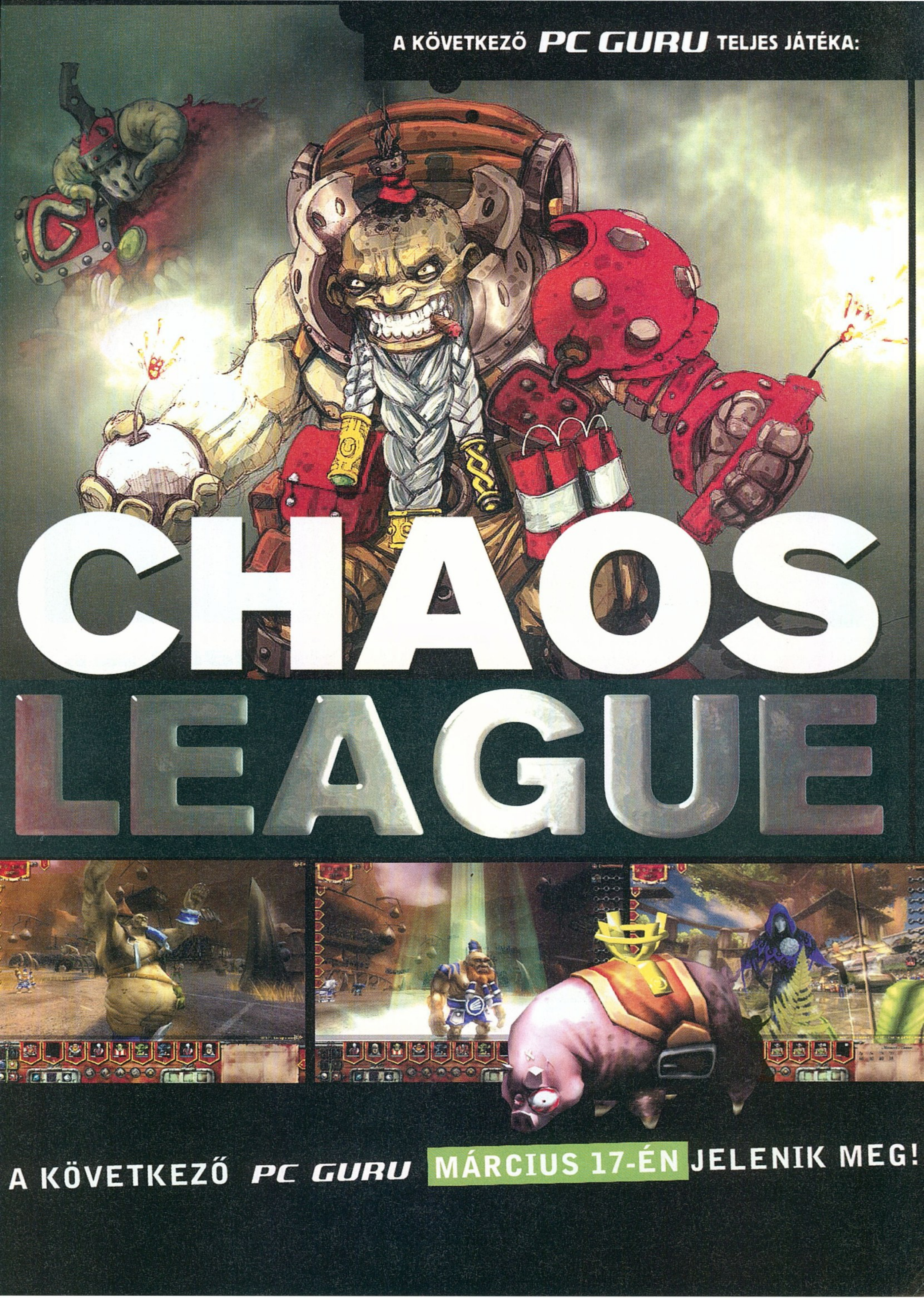
Előző számunk ezen oldalán két stratégiai játékot ígértünk be, melyek sajnos késve estek be az ajtón. Természetesen mindkettőt kipróbáltuk (lásd RTS-összeállításunkat a 34. oldalon), de a tesztelhető verziókra még várnunk kell kicsit. Sebaj, addig is tudunk edzeni a Battle for Middle-Earth 2-re a multiban nyúzható bétaverzióval és a Star Wars Empire at Warra a DVD-nken is megtalálható demóval.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Chaos League

Ricco unszolására a mostani, társasjáték-partikban gazdag napokban nekiduráltuk magunkat a Blood Bowl, azaz a vérfoci kipróbálásának is, és bizony annyira magával ragadott minket a játék, hogy már azt tervezzük, hogy melyik csapatot vesszük meg ólomfigurák képében. E játék nem hivatalos játékfeldolgozása a Chaos League, amely épp ezért rendkívüli mértékben hasonlít a vérfocira: fantasy karakterek (szörnyek, sztárjátékosok, varázslók stb.), humorosan agresszív hangulat, akciót és stratégiát vegyítő játékmenet.

MINIMUM GÉPIGÉNY: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,5 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. március 17-én jelenik meg!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
CHAOS LEAGUE
A KÖVETKEZŐ PC GURU MÁRCIUS 17-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Chicken Little / Crashday / MX vs. ATV Unleashed / Rainbow Six: Lockdown / Stubbs the Zombie / Star Wars: Empire at War / The Movies / Timeshift

Animációk: 25 to Life / Age of Pirates / American Conquest: Divided Nation / City Life / Dark Messiah of Might & Magic / Elders Scroll 4 Oblivion / Empire Earth 2: Art Of Supremacy / Everquest 2: Kingdom of Sky / Ford Street Racing / FUEL / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Ghost Recon: Advanced Warfighter / GTR 2 / Heroes of Might & Magic 5 / Pirates of The Burning Sea / Splinter Cell: Double Agent / The Godfather / War Front

Javítások: Age of Empires 3 v1.04 / Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11 / Chaos League: Sudden Death v2.03 / Singles 2: Triple Trouble v1.3 / Starcraft v1.13f / Vampire The Masquerade: Bloodlines v2.0

Mozielőzetesek magyar felirattal: Firewall / Mission Impossible 3 / Open Season / Pirates of the Caribbean 2 / Poseidon / The Break Up

Shareware játékok: Arklight / City Magnate / Cubology / Flatspace 2 / Goldminer Vegas / Magic Match / Mirror Magic / Pacrush / Runic One / Sea War

Állandó rovataink: Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: 25 to Life / Dark Messiah of Might and Magic / Neverwinter Nights 2 / Rainbow Six: Lockdown / Race Driver 3 / +10 kép a Gamewallpapers.com oldalról!

Extrák: Trackmania Nations (Teljes verziós autóverseny!) / UFO 1-2 / 3DMark 06 v1.02 / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

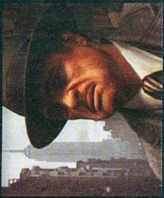
Kiegészítések játékokhoz (mod-ok): Battlefield 1942 Pirates!

Képek a kukkolóban: Age of Conan: Hyborian Adventures / Air Conflicts / City Life / Crash Dummy vs. the evil D-Troit / Daemonica / DEFCON / FUEL / Galactic Civilizations II: Dread Lords / Gods and Heroes: Rome Rising / Grotesque / Heavy Duty / Hero's Journey / Paradise / PRISM: Threat Level Red / Red Baron / Red Orchestra: Ostfront 41-45 / Refuse: Home, Sweep Home / Rogue Trooper / The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II / Rush for Berlin / The Regiment / The Sims 2: Open for Business / There Is Only War / War on Terror / Word of Chaos / World of Warcraft: The Burning Crusade

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Antivirus / Norton Antivirus frissítés (2006.01.27) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / Ahead Nero 7.0.1.4b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.12 / DirectX 9.0c / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.01 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.7.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0

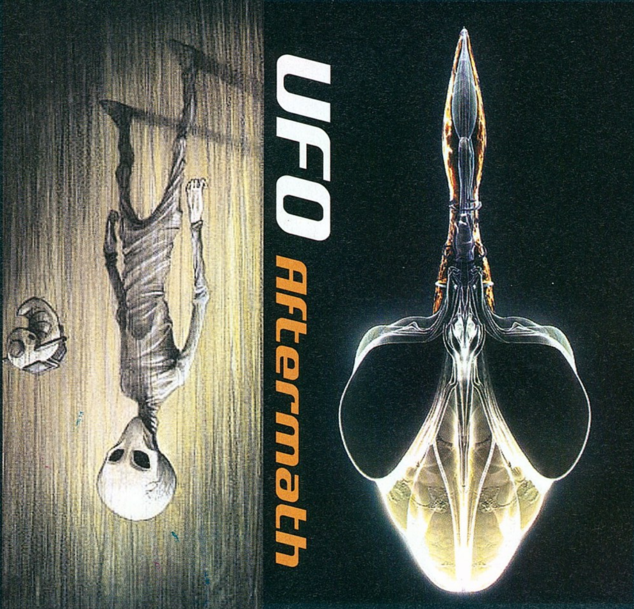
Splinter Cell 4
Videó

Stubbs the Zombie
JDemó


The Godfather
Videó

DVD ROM Dupla DVD
8 Demo
21 Videó

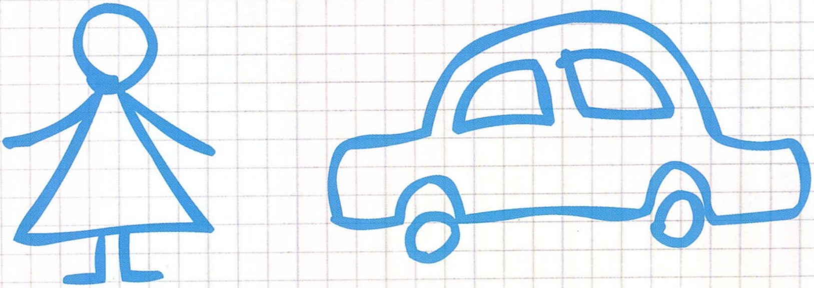
UFO Aftermath 2006. 03



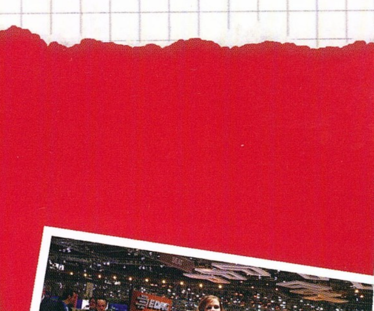
Crashday
A Carmageddon és a Destruction Derby különleges elegye. Demó

Dark Messiah...
Nézd meg, hogyan működik a Source motor a Might&Magic világában. Videó

no. 03
PC GURU
DVD ROM Dupla DVD



Mindig is **ugyanaz** foglalkoztatott?



Az autózás kaland...

vezess.hu

Genius
VIBRATION POWER!
Genius
MODE
MaxFire G-12 U Vibration gamepad
• vibrációs hatás beépített „Dual” motorral,
• ergonomikus és pehelykönnyû
• Nyolcirányú D-pad, a két analóg kar, 12 programozható gomb
• négy ergonomikus „trigger” gomb
Magyarországi képviselet:
G.Network kft
1131 Budapest, Béke u. 129-135.
Tel.: (36) 1 239 7020
Fax: (36) 1 452 0720
Email: office@genius.hu
Web: www.genius.hu
G-12PS Gamepad
PlayStation ® / PS one™ és PS 2™/
játékkonzolokkal kompatibilis gamepad
mini-stick. 360 X 8 irányú D-Pad
Realisztikus hatások beépített „Dual”
motorral
MaxFighter
F-31U Vibration joystick
Beépített vibrációs motor
Precíz irányítás tíz programozható
gombbal tolóerő szabályzó és
nézőpontválasztó
SpeedWheel
3 Vibration kormánykerék
Realisztikus, vibrációs hatások
Formatervezett pedálok
Kormányba épített gáz- és fékkarok
8 programozható funkciógomb